Fédération Française de Hockey sur Glace

DIRECTIVES

POUR TABLE DE MARQUE

DE HOCKEY SUR GLACE

www.hockeyfrance.com
FFHG 36 bis, rue Roger Salingro 92130 issy les moulineaux

Sommaire

Rédaction du rapport de jeu ……3

Composition d'une table de marque ……4

Position à la table de marque ……...5

Fiches de poste ……6 à 13

Chronologie avant chaque match, durant le match, forfaits……14 à 15

Communication des résultats, composition d'une équipe ……...16

Modèle de rapport de jeu F.F.H.G……17

Mode d'emploi du rapport de jeu ……18

Exemple de rapport de jeu ……19

Les gestes des arbitres ……..20 à 21

Codification des pénalités ……22

Les différentes sortes de pénalités, additionnelles, par règles ……23 à 24

La gestion des pénalités ……..25 à 29

La gestion des pénalités sur un but ……..30 à 32

La gestion des pénalités différées ……33

Annonces officielles ……34 à 38

Documents en annexe ……..39

Bordereau de composition d'équipe (page 40)
Modèle de brouillon pour le secrétaire de match et le speaker (page 41)
Fiche de gardien de banc de pénalité (page 42)
Fiche de statistique + et – (page 43)
Fiche de tirs sur le gardien de but (page 44)
Fiche de mises en jeu (page 45)
Fiche de tirs après prolongations (page 46)

Rédaction du Rapport de Jeu

Voici la dernière version du rapport de jeu standard F.F.H.G, elle a été inspiré par le rapport de jeu de la ligue internationale et nous permet d'établir des statistiques beaucoup plus complètes que les traditionnels buts et assistances.

Certes la tenue correcte de ce rapport de jeu va constituer une charge supplémentaire importante pour les officiels de la table de marque, mais l'exploitation des données sera aussi un travail très lourd.

Lorsqu'il reste des cases vierges sur le rapport de jeu dans la composition d'équipe les barrer dès la première seconde de jeu.

Au chapitre des buts et assistances, à chaque but marqué, on note le marqueur et ses éventuels assistants. Il convient maintenant d'y ajouter les joueurs des deux équipes présents sur la glace au moment du but. Il devient donc évident d'attribuer aux joueurs le même numéro pour toute la saison. En premier on note le gardien de but, puis les joueurs dans l'ordre croissant, mettre sur la même ligne les joueurs de chaque équipe qui ont marqué ou reçu le but.

Au chapitre des pénalités on note le temps de jeu où la pénalité et infligée (de 0'00 à 60'00), mais aussi le temps réel où la pénalité débute (cas de pénalités multiples à un même joueur ou pénalité diffère, le temps de début de pénalité ne coïncide pas nécessairement avec le temps d'arrêt de jeu où la pénalité a été infligée). Dans la case fin on note le temps réel de fin de pénalité (temps de début de pénalité plus le nombre de minute de pénalité = temps de fin de pénalité). (Sauf si la pénalité et annulée par un but). Lorsqu'un joueur doit sortir sur un arrêt de jeu, on notera le temps réel de fin de sa pénalité et pas le temps du premier arrêt de jeu. (Cas de pénalité coïncident substituer sur la glace ou de méconduite) (Temps de début + temps de pénalité = temps réel de sortie)

Pour les codifications des pénalités utilisées la version 2006 (voir page 22), toutes les pénalités de méconduite (10') ou méconduite de match (20') doivent été codifié « MEC ou MPM » quand elles sont additionnelles. Exemple = lorsque l'arbitre vous annonce 2'+10' pour charge contre la tête ou la nuque vous devait écrire « 2' = CTN, 10' = MEC » sur deux lignes différentes, si l'arbitre vous annonce 5'+20' pour coupage plus 2' pour trébucher au même joueur vous devait écrire «5'= CPA, 2'= TRE, 20' =MPM » sur trois lignes différentes. Lorsqu'un joueur reçoit une pénalité de match (25') l'infériorité de 5' ne doit pas apparaître sur le rapport de jeu (règle IIHF 507), quand une pénalité de méconduite, méconduite de match, de match est seule mettre le code correspondant à la faute sur le rapport de jeu. Quand un joueur reçoit une pénalité majeure (5') automatiquement il reçoit une pénalité de méconduite de match (20' MPM) dans tous les cas. (Règle IIHF 503)

D'autres innovations sont de moindre importance :

- Indication de l'heure réelle de début de match et de chaque période ou prolongation.
- Totalisation des buts, de la prolongation éventuelle, pour les tirs au but après la prolongation seul le but décisif figurera dans la case but et P.
- Totalisation de toutes les pénalités par période y compris MPM. MAT.
- Nom et signature du délégué de match à la fin du match, et du médecin avant le début du match.
- Nombre de spectateurs réels.
- Indication d'un éventuel rapport d'incident et / ou réclamation des équipes. En cas de blessure de joueur, utiliser le formulaire spécial, pas de note sur le rapport de jeu.

Toutes ces modifications doivent permettre, par leur exploitation informatisée, d'approfondir la connaissance du hockey français. (Voir page 18 mode d'emploi du rapport de jeu, page 19 exemple de rapport de jeu)

Composition d'une table de marque

Fonctions (règle IIHF 320) :

- 1 secrétaire de match (+ 1 secrétaire informatique L.Magnus, D1, D2)
- 1 chronométreur électronique
- 1 speaker
- 2 responsables de banc des pénalités
- 2 statisticiens + et –

Pour certains matches sont nécessaires en plus :

- 1 chef de table de marque
- 1 chronométreur manuel
- 2 juges de but
- 1 statisticien de mise en jeu (équipe qui prend l'engagement)
- 2 statisticiens de tir sur la cage

Toutes les personnes de la table de marque (y compris les statisticiens) doivent êtres licenciés F.F.H.G.

Matériels à la table de marque (obligatoire) :

- 1 chronomètre manuel (en cas de panne du chronomètre électronique)
- 1 sifflet (en cas de panne de la sirène électronique)
- 1 double mètre
- 1 bloc-notes (ou fiche spécial pour noté les buts et pénalités au brouillon) «annexe 1»
- 2 stylos bille noire à point extra fine pour le rapport de jeu
- 1 mesure pour crosse (éventuellement)
- 1 trousse d'urgence conforme à la directive à la disposition des dirigeants de chaque équipe à l'infirmerie (règlement sportif 4.2).

N.B. :

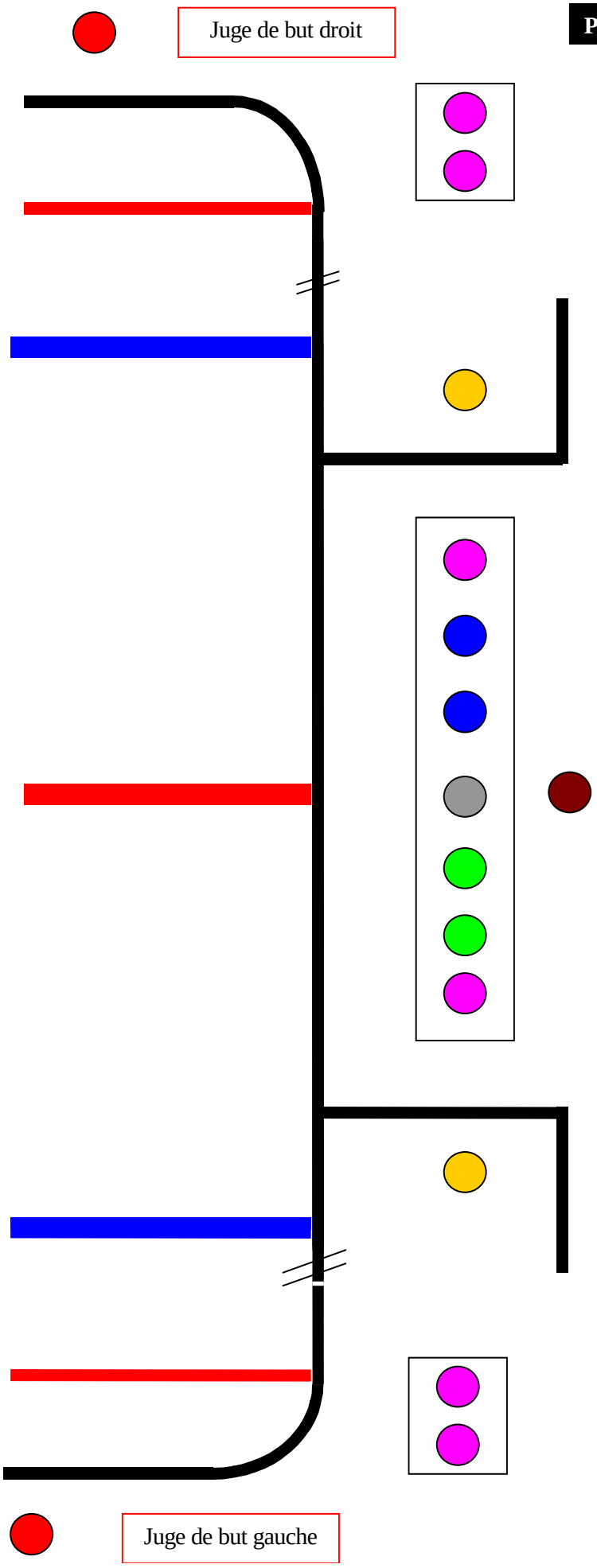
La présence d'un médecin ou service médical d'urgence est vivement conseillée à chaque match. L.Magnus, D1, D2 et tournois de phase finale des autres catégories : La présence effective durant toute la durée de la rencontre d'un médecin dans l'enceinte de la patinoire est impérative (règlement sportif 4.2)

Les officiels de la table de marque se doivent de rester neutres. En aucun cas ils ne peuvent manifester bruyamment ou gestuellement leurs joie ou désaccord.

Chaque officiel de table est sous le contrôle des arbitres durant la totalité du match. Si un officiel de table critique une décision, utilise un langage grossier ou injurieux, ne tient pas son poste, se rend coupable de décisions inéquitables ou injustifiées, les arbitres ont pouvoir de renvoyer cet officiel et désigner un officiel remplaçant.

N'oubliez pas que le club qui reçoit est responsable de la sécurité de tous (joueurs, arbitres, officiels, spectateurs)

POSITION de la TABLE de MARQUE



Fiche de poste : Chef de Table de Marque

Ce poste ne peut être tenu que par une personne désignée par la F.F.H.G

Objet du poste :	assurer le bon fonctionnement de la table de marque dans tous les domaines.
Position hiérarchique :	dépend du directeur de la compétition, du chairman I.I.H.F, des arbitres.
Responsabilités :	assume pour la durée du match la responsabilité de l'ensemble de la table de marque tant au niveau du personnel que du matériel. Il est l'unique interlocuteur de l'arbitre en cas de litige.
Taches :	s'assure avant le début du match que chaque personne est à son poste et a contrôlé le matériel à sa disposition. Il remet à chaque intéressé les documents nécessaires à sa fonction. Veille que le match commence à l'heure précise. Durant le match il s'assure du bon fonctionnement global de la table de marque en donnant les consignes nécessaires et prend toute décision qui s'impose.
Langues :	anglais obligatoire (pour les matches internationaux).
Important :	la présence d'un chef de table est obligatoire lors de tout match ou tournoi I.I.H.F

Le site officiel de l' I.I.H.F

www.iihf.com

Fiche de poste : Secrétaire de Match (papier et informatique)

Objet du poste : rédiger le rapport officiel de jeu.

Position hiérarchique : dépend des arbitres et du chef de table.

Responsabilités : est la personne autorisée à rédiger le rapport de jeu.
(Le secrétaire de match doit assurer la totalité du match. Il ne peut avoir de substitut). Sauf pour les matches de L.Magnus, D1, D2 en plus il y a un secrétaire informatique.
Est chargé de faire signer le rapport de jeu avant et après le match par toutes les personnes habilitées (coaches, officiels de table, médecin, délégué de match, arbitres).

Tâches : transcrit avant le match les bordereaux de composition d'équipe (voir modèle page 40) sur le rapport de jeu (selon la procédure décrite dans le chapitre ''chronologie avant chaque match'' page 14)
Lorsqu'il reste des cases vierges sur le rapport de jeu dans la composition d'équipe il doit les barrer dès la première seconde de jeu.
Rédige le rapport de jeu durant le match d'après les instructions de l'arbitre.
Note les changements de gardien de but durant le jeu.
Transcrit les participations positives et négatives lors de chaque but.
Inscrit la participation effective au jeu de chaque joueur.
Informe les arbitres lorsqu'un joueur reçoit au cours du même match une deuxième pénalité de méconduite.
Termine, à la fin du match, la rédaction du rapport de jeu (selon la procédure décrite dans le chapitre « chronologie durant le match page 15 ».
Transmet aux équipes, dans leur vestiaire, les instructions des arbitres.

Important : le rapport de jeu doit être rédigé avec le plus grand soin, être d'une écriture lisible en utilisant un stylo à bille extra fine noire uniquement (voir modèle page 17)
Dans le cas où un même joueur reçoit simultanément une pénalité mineure et une pénalité de méconduite (2'+10' ou 2'+2'+10') la pénalité mineure est inscrite en premier.
Lorsqu'un joueur est sanctionné simultanément d'une pénalité mineure et d'une pénalité majeure, la pénalité majeure est inscrite en premier sur le rapport de jeu (5'+20'-5'+2'+20')
La seconde pénalité de méconduite infligée au cours du match à un même joueur est automatiquement transformée en pénalité de méconduite pour le match (20').
Lorsqu'un joueur est au banc des pénalités comme substitut, la pénalité qu'il purge est inscrite sur le rapport de jeu au crédit du joueur qui a commis la faute. En cas de pénalité de banc mineure a une équipe, la pénalité est inscrite sans numéro mettre à la place la lettre E = équipe (exemple 2' pour surnombre = E 2' SUR). N'inscrire qu'une pénalité par ligne.
Enregistre le dépôt d'une réclamation de l'une ou l'autre équipe, après l'accord de l'arbitre.
A la fin du match barrer toutes les cases vierges selon exemple page 19
A la fin du match barrer les joueurs inscrits non présents pendant le cours du match sur le banc. (Sauf joueur à l'infirmerie ou exclu du match)

Fiche de poste : Chronométreur Electronique

Objet du poste : assurer le chronométrage électronique de l'ensemble des phases d'un match.

Position hiérarchique : dépend des arbitres et du chef de table.

Responsabilités : assume le timing général du match.
Est chargé au moyen de la sirène d'avertir le public, les joueurs, les arbitres du début et fin d'échauffement, de la fin de chaque période, de la fin des temps morts.
Assume l'affichage au tableau de marque et gère les pénalités et les buts, en conformité avec les règles du jeu.

Tâches : il assure le chronométrage officiel effectif du match, de l'échauffement, des pauses, des prolongations, des pénalités, des temps morts.
Il doit signaler aux arbitres, au moyen d'un signal visuel, le début du match, des deuxièmes et troisièmes périodes, des prolongations. Il doit accorder entre chaque tiers-temps une pause de 15 minutes après laquelle les arbitres doivent commencer le jeu.
Il doit contrôler la durée du temps de toutes les pénalités.

Important : lors de chaque engagement, le chronomètre est mis en marche dès que le palet touche la glace et il est arrêté dès le coup de sifflet de l'arbitre ou du juge de ligne.
Le chronométrage du temps de pause débute dès la fin des périodes de jeu.
Durant l'exécution d'un tir de pénalité le chronomètre doit être arrêté.
Si le joueur est sanctionné simultanément par une pénalité mineure et une pénalité de méconduite (2'+10' – 2'+2'+10'), la pénalité mineure est affichée en premier. (Si le tableau de marque le permet, un signal lumineux indiquera qu'une pénalité de méconduite suivra la pénalité mineure)
Lorsqu'un joueur est sanctionné simultanément par une pénalité mineure et une pénalité majeure (2'+5'+20') la pénalité majeure est affichée en premier
Lorsque les deux équipes étant complètes sur la glace, une pénalité mineure est infligée à un joueur de chaque équipe, au cours d'un même arrêt de jeu, ces pénalités devront être subies sans qu'aucune substitution sur la glace ne soit possible.
Dans tous les autres cas, lorsque des pénalités mineures ou majeures sont infligées simultanément à des joueurs des deux équipes, une substitution pour un même nombre de pénalités mineures ou majeures coïncidentes pour chacune des deux équipes, sera immédiatement pratiquée.
Les joueurs sanctionnés ou leurs substituts prendront place aux bancs des pénalités qu'ils ne pourront pas quitter avant le premier arrêt de jeu suivant la fin du temps de leur pénalité (voir exemples pages 25 à 33). Ces pénalités ne sont pas affichées au tableau du chronomètre. Si la durée totale des pénalités n'est pas identique, les pénalités à l'origine de cette différence seront subies les premières. Ces pénalités (différence) doivent être affichées au tableau du chronomètre et seront prises en compte en cas de pénalités différés. En cas de but marqué, aucune pénalité mineure substituée (c'est à dire non affiché au tableau du chronomètre) ne peut être annulée.
Le chronométreur doit avoir un chronomètre manuel et un sifflet en cas de défaillance du système électronique.

Fiche de poste : Chronométreur Manuel

Objet du poste : doubler en manuel le chronométrage électronique des temps de jeu.

Position hiérarchique : dépend des arbitres et du chef de table.

Responsabilités : assume toutes les phases de chronométrage du jeu en cas de défaillance du système électronique : temps de jeu écoulé, temps mort, pauses et échauffement.

Tâches : il doit pouvoir renseigner l'arbitre sur le temps écoulé et offrir la possibilité d'un déroulement normal du jeu en remplacement du chronomètre électronique. Il fait référence en cas de fausse manœuvre ou panne du chronomètre électronique.

Il remplit les même tâches que le chronométreur électronique (voir fiche de poste page 8)

Important : cette fonction, obligatoire pour les matches internationaux, est fortement recommandée pour tous les autres matches. Le chronométreur doit également disposer d'un sifflet.

Fiche de poste : Speaker Français

Objet du poste : annoncer, en français, à l'aide de la sonorisation de la patinoire, toutes les informations concernant le déroulement du match et la sécurité du public.

Position hiérarchique : dépend des arbitres, du chef de table et du directeur de l'épreuve.

Responsabilités : assure, en français, dans la terminologie officielle, l'information du public, des officiels d'équipes, des joueurs et des arbitres.

Tâches : effectue en direct et en français toutes les annonces relatives au déroulement du match telles qu'elles figurent dans les chapitres ''chronologie avant chaque match'' (page 14) et ''annonces officielles'' (pages 34 à 38)

Diffuse à l'attention du public, des joueurs, des arbitres, toute information relative à la sécurité, ceci sous la responsabilité directe du directeur de l'épreuve ou de toute personne dûment habilitée.

Peut diffuser des messages non officiels (publicité par ex.) En dehors des périodes de jeu (tiers-temps).

Important : la terminologie officielle doit être scrupuleusement respectée.
Lorsque des joueurs des deux équipes sont punis simultanément, les pénalités des joueurs visiteurs sont annoncées en premier.

Langues : anglais apprécié.

Fiche de poste : Responsable du banc des Pénalités

Objet du poste : assurer la gestion du banc de pénalité affecté à une équipe.

Position hiérarchique : dépend des arbitres et du chef de table.

Responsabilités : contrôle l'exactitude des temps de pénalité infligés.
Respecte le timing et l'ordre des entrées et sorties des joueurs pénalisés.
Fait respecter l'ordre au banc des pénalités.

Tâches : est chargé de l'ouverture, de la fermeture et du contrôle de la porte de banc de pénalité (respect du timing).
Contrôle le n° des joueurs qui entrent et qui sortent.
Fixe l'ordre de sortie des joueurs pénalisés, conformément au règlement.
Tient à jour la fiche de pénalité (voir modèle page 42)
Sur demande, il doit indiquer au joueur pénalisé le temps de pénalité restant à accomplir.

Important : lorsqu'un joueur est puni simultanément d'une pénalité mineure ou majeure et d'une pénalité de méconduite ou méconduite de match, d'une pénalité de match (2'+10' – 2'+2'+10' – 2'+20' – 2'+2'+20' – 5'+20' – 2'+5'+20' – 25'), l'équipe fautive doit envoyer immédiatement un joueur substitut au banc des pénalités. Ce substitut doit rester au banc des pénalités jusqu'à la fin de la pénalité mineure ou majeure (règle IIHF 503, 504, 505, 507).
Lorsque les deux équipes étant complètes sur la glace, une pénalité mineure est infligée à un joueur de chaque équipe, au cours d'un même arrêt de jeu, ces pénalités seront chronométrées et devront être subies sans qu'aucune substitution sur la glace ne soit possible (règle IIHF 513).
Dans tous les autres cas, lorsque des pénalités mineures ou majeures sont infligées simultanément à des joueurs des deux équipes, une substitution pour un même nombre de pénalités mineures ou majeures coïncidentes pour chacune des deux équipes, sera immédiatement pratiquée (règle IIHF 512).
Les joueurs sanctionnés ou leurs substituts prendront place aux bancs des pénalités qu'ils ne pourront pas quitter avant le premier arrêt de jeu suivant la fin du temps de leur pénalité (voir exemples pages 25 à 33)
Ces pénalités ne sont pas affichées au tableau du chronomètre.
Si la durée totale des pénalités n'est pas identique, les pénalités à l'origine de cette différence seront subies les premières. Ces pénalités (différence) doivent être affichées au tableau du chronomètre et seront prises en compte en cas de pénalités différées.
En cas de but marqué, aucune pénalité mineure substituée (c'est à dire non affiché au tableau du chronomètre) ne peut être annulée.

Tout joueur dont la pénalité ne serait pas terminée à l'issue de la prolongation ne pourra pas participer aux tirs au but. Il doit rester au banc des pénalités ou au vestiaire, de même pour les joueurs pénalisés durant l'épreuve de tirs au but (règlement IIHF des tirs au but).

Fiche de poste : Statisticien positif / négatif

Objet du poste : enregistrer pour une équipe les n° des joueurs effectivement présents sur la glace lorsqu'un but est marqué et les communiquer au secrétaire de match.

Position hiérarchique : dépend des arbitres et du chef de table.

Responsabilités : tenir à jour et en temps réel la fiche de statistiques + et -.
Communiquer au secrétaire de match les participations positives ou négatives des joueurs d'une équipe ayant marqué ou encaissé un but.
Il doit signaler au chef de table ou à défaut au secrétaire de match, que le joueur prenant place au banc des pénalités en substitution d'un gardien pénalisé était effectivement présent sur la glace au moment où la faute a été signalée (important dans le système à 2 arbitres).

Tâches : il enregistre en permanence sur la fiche de statistique (voir modèle page 43) les n° des joueurs présents sur la glace (une seule équipe).
Utiliser une fiche par tiers-temps. A la fin de chaque tiers, remettre la fiche au chef de table ou au secrétaire de match qui la transmettra au centre administratif.
L'information sera communiquée au secrétaire de match dès que le calme sera revenu à la table de marque et après l'annonce du speaker.

Important : le statisticien doit bien noter tous les joueurs sur la glace, y compris le gardien de but. Dans le cas ou le gardien est remplacé par un joueur de champ, il note ce n° comme sixième joueur.
Le secrétaire de match doit enregistrer sur le rapport de jeu les joueurs qui ont effectivement participé au jeu. Il est donc nécessaire que tous les changements de joueurs soient notés.

Fiche de poste : Juge de But

Objet du poste : Indiquer à l'arbitre et au public si le palet a pénétré en totalité à l'intérieur de la cage de but dont il a la charge.

Position hiérarchique : Dépend de l'arbitre et du chef de table.

Responsabilités : Décider si le palet est venu depuis le devant entre les poteaux de but ou non et a franchi complètement la ligne de but. Indiquer sa décision positive en actionnant une lampe rouge reliée au pupitre électronique.

Tâches : Il allume la lampe rouge lorsque les conditions ci-dessus sont remplies.
Il doit répondre aux questions de l'arbitre uniquement par ''oui'' ou ''non''.

Important : la lampe rouge ne peut fonctionner que lorsque le chronomètre tourne. Elle ne pourra donc être utilisée lors d'un arrêt de jeu ou à la fin d'un tiers-temps. Le fait que le juge de but ne puisse utiliser la lumière rouge ne signifie pas cependant qu'un but marqué à ce moment n'est pas valable.
Le juge de but se tient derrière la cage, hors de la surface de jeu. Il est recommandé d'être situé à l'intérieur d'un enclos afin de ne subir aucune gêne dans l'exercice de sa tâche.
Le juge de but ne peut pas décider de la validité d'un but.

Fiche de poste : Statisticien des tirs sur le gardien de but

Objet du poste : Enregistrer pour une équipe les tirs cadrés et buts de chaque joueur d'une équipe et les communiquer au secrétaire de match en fin de match.

Position hiérarchique : Dépend du chef de table.

Responsabilités : Décider si le tir du palet en direction de la cage serait rentré dans la cage sans l'intervention du gardien de but, tenir à jour la fiche de tir sur le gardien de but.

Tâches : Enregistre sur la partie gauche de la fiche des tirs au but tous les tirs cadrés de chaque joueur sur le gardien adverse (voir modèle page 44), tirs qui serait rentré dans la cage sans l'intervention du gardien de but, il note aussi les but de chaque joueur comme un tir cadré dans la case but sur sa fiche, lors d'un tir de pénalité il prend en compte le tir s'il et cadré ou rentre dans la cage, le palet touchant le poteau n'est pas considère comme un tir cadré sauf s'il rentre dans la cage il devient un but.
A la fin de chaque période il doit faire rapidement le total du nombre des tirs (tirs plus buts) et le communiquer au chef de table (pour communication au réalisateur de télévision), a la fin du match il doit faire le total des tirs (tirs plus buts) par joueur, le total des trois périodes (éventuellement de la prolongation) puis transmettre sa fiche au secrétaire de match (manuscrit et informatique) pour transcrire le nombre de tirs par joueur.

Important : Le statisticien doit bien noter tous les tirs de chaque joueur sur la cage (buts et arrêts cadré), si un changement de gardien de but à lieu durant le match il note sur la partie droite de sa fiche les arrêts et buts sur le nouveau gardien de but. Le statisticien ne peut pas décider de la validité d'un but.

Fiche de poste : Statisticien des mises en jeu

Objet du poste : Enregistrer pour les deux équipes laquelle gagne le palet de chaque mise en jeu durant tout le match.

Position hiérarchique : Dépend du chef de table.

Responsabilités : Tenir à jour la fiche de statistique des mises en jeu, décider quelle équipe gagne le palet de chaque mise en jeu.

Tâches : Il enregistre le résultat de toutes les mises en jeu en tous point de la patinoire sur la fiche de statistique (voir modèle page 45), crédite d'un point l'équipe du joueur qui gagne la possession du palet lors de l'engagement, crédite d'un point l'équipe du joueur qui ne gagne pas la possession du palet lors de l'engagement mais son équipe en prend possession.
A la fin de chaque période il doit faire rapidement le total des engagements gagnés de chaque équipe et le communiquer au chef de table (pour communication au réalisateur de télévision) à la fin du match il doit faire le total des trois périodes (éventuellement de la prolongation) puis transmettre sa fiche au secrétaire de match (manuscrit et informatique) pour transcrire le total de chaque équipe sur le rapport de jeu.

Important : Tous les engagements doivent être comptés, même le début de chaque période, un tir de pénalité n'est pas un engagement, l'engagement suivant le tir de pénalité compte.

Chronologie avant chaque Match

H-60	Récupération par le secrétaire de match des bordereaux de composition d'équipes, licences des joueurs et officiels d'équipe (équipe visiteuse en 1er règles IIHF 200, annexe 2, A4.21) Rédaction manuelle du rapport de jeu par le secrétaire de match, deux derniers chiffres de l'année de naissance, nom, prénom, n° de maillot, position sur la glace, de tous les joueurs n° du capitaine et assistants, n° de licence, nom, prénom, du coach. Saisie informatique des bordereaux de composition d'équipes (voir modèle page 40) par le secrétaire informatique (L.Magnus).
H-50	prise de poste à la table de marque de toute l'équipe (avec le matériel obligatoire).
H-49	essai : micro, ouverture des portes des bancs des pénalités, chronomètres électronique et manuel (éventuellement).
H-42	au moyen de la sirène, appel par le chronométreur des équipes et des arbitres pour l'échauffement.
H-40	échauffement. Une personne désignée met sur la glace les palets d'échauffement (60 environs). Contrôle de la durée de l'échauffement (20') à l'aide du chronomètre électronique.
H-22	annonce du speaker : « 2' avant la fin de l'échauffement. »
H-20	sirène annonçant la fin de l'échauffement. Deux personnes désignées récupèrent les palets d'échauffement. Le secrétaire de match se rend auprès du coach de l'équipe visiteuse, fait signer le rapport de jeu par le coach, après contrôle par celui-ci si la composition de sont équipe et conforme au bordereau, Il effectue la même opération auprès de l'équipe locale.
H-18	le secrétaire de match remet aux arbitres dans leur vestiaire le rapport de jeu, les bordereaux de composition d'équipe, les licences des joueurs et officiels d'équipes. Le secrétaire de match fournit une copie du rapport de jeu au speaker, ainsi qu'à la presse.
H-15	une personne désignée apporte à la table de marque les palets officiels de jeu dans un seau avec de la neige.
H-10	annonce du speaker : « Mesdames et messieurs, nous vous rappelons qu'il est interdit de fumer dans l'enceinte de la patinoire. » (Règle IIHF 171)
H-06	le speaker souhaite la bienvenue et présente les équipes ainsi que les arbitres (voir chapitre des annonces officielles pages 34 à 38). Cette annonce est également diffusée dans les vestiaires.
H-03	le chronométreur électronique appelle les joueurs et les arbitres au moyen de la sirène.
H-02	entrée des arbitres et des deux équipes sur la glace. Les équipes s'alignent sur les lignes bleues, les arbitres devant la table de marque. Les deux capitaines se saluent puis viennent saluer les arbitres.
H-00	début du match (à l'heure précise).

Chronologie durant le Match

Fin des tiers-temps :

Chronométrage du temps de pause (15') à l'aide du chronomètre électronique (si possible) afin de renseigner les spectateurs. Le temps de pause débutant dès la fin des périodes.

Durant la pause, le speaker peut diffuser des messages non officiels. Il rappelle également l'interdiction de fumer (règle IIHF 171).

Après 12' le chronométreur appelle les arbitres et les équipes au moyen de la sirène.

Le tiers-temps suivant reprend après 15' précises.

En cas de prolongation une pause de 3' est accordée à la fin du temps de jeu réglementaire (les équipes reste à leurs bancs). Il n'y a pas de réfection de la surface de jeu.

Une seul prolongation de 10' avec arrêt du match au premier but marqué (règle IIHF 421)

Fin du match :

Annonces du speaker (voir chapitre annonces officielles pages 34 à 38).

Le coach, ou le capitaine, a le droit de faire inscrire par le secrétaire de match sur le rapport de jeu qu'il porte réclamation, aucune rature ni observation particulière (blessure de joueur) ne doit figurer sur le rapport de jeu.
Après avis de l'arbitre le secrétaire de match raye toutes les cases laissées vides sur le rapport de jeu.

Signature du rapport de jeu par le chronométreur, le secrétaire de match. (Le délégué de match vérifie et signe avant les arbitres)

Le secrétaire de match se rend au vestiaire des arbitres et leur remet le rapport de jeu aux fins de vérification et signature, les arbitres ne doivent signer que si le rapport de jeu et remplie correctement. (S'il y a lieu l'arbitre remet au secrétaire de match une notification de retrait de licence pour transmission au coach de l'équipe du joueur)

Les arbitres conservent les exemplaires 1 et 2 du rapport de jeu et les postent sous 48 heures aux services compétents de la ffhg ou de la ligue. (Pour les matchs de ligue par le club recevant si ce sont des arbitres de club)

Le secrétaire de match remet aux coaches des équipes l'exemplaire 3 et 4 du rapport de jeu ainsi que les licences. (S'il y a lieu remet aussi la notification de retrait de licence)

Forfaits (règlement sportif 1-7.3.)

En cas de forfait, il faut obligatoirement établir un rapport de jeu portant mention des joueurs présents, qui sera signé par les arbitres, les coaches et le secrétaire de match.

La ffhg et les commissions organisations sportives (pour le hockey mineur) sont les autorités compétentes pour entériner les forfaits.

Communication des résultats dès la fin du match

Se reporter aux directives transmises par la FFHG aux clubs à chaque début de saison ou prendre contact avec la FFHG par mail à n.chleffer@ffhg.eu.

Composition d'une équipe

Une équipe doit comprendre au début du match, au minimum 9 joueurs et un coach. Elle devra comprendre au début de la 2ème période **au moins 11 joueurs dont 1 gardien,** et 1 coach, faute de quoi elle sera déclarée forfait. Dans ce cas, le match peut se poursuivre en match amical avec l'apport de joueurs de l'équipe adverse (règlement sportif 1-5).

Nota : Cette disposition est aménagée en hockey féminin avec une obligation de présenter 9 joueuses, dont 1 gardienne, et un coach au début de la 1ère période, la rencontre pouvant se dérouler normalement avec ce nombre de joueuses.

Un nouveau rapport de jeu sera alors rédigé, portant mention de la composition nouvelle des deux équipes.

Une équipe comprend au maximum 22 joueurs dont 2 gardiens de but. Un joueur arrivant au cours du match peut prendre part au jeu à n'importe quel moment de la partie s'il a été porté sur le rapport de jeu avant le début du match, et si sa licence avait été remise préalablement au secrétaire de match pour transmission aux arbitres et vérification éventuelle.

Le coach devra remettre au secrétaire de match, une heure avant l'heure fixée pour la rencontre, la composition de son équipe sur bordereau type FFHG (page 40), accompagnée de sa licence, de celles de ses joueurs et des autres officiels autorisés à séjourner au banc des joueurs. Le secrétaire de match devra remettre sans délai les licences et le bordereau de composition d'équipe aux arbitres dans leur vestiaire, après vérification éventuelle par le coach de l'équipe adverse, si celui-ci le désire (règlement sportif 1-5).

Modèle de rapport de jeu F.F.H.G

ffhg — **RAPPORT DE JEU DE HOCKEY SUR GLACE**

Compétition	H	F	interna	Champ	Coupe	Amical	L.Magnus	D1	D2	D3	D4	excel.	élite	espoir	U18	U16	U14	U12	U10	autres

Date : / / Heure : Lieu : N° du match :

Equipe A :

année	JOUEURS	N°	pos	J	T

N° Coach : total T

BUTS ET ASSISTANCES

B	temps	but	assist	Joueurs +	Joueurs -

Signature du coach : Capitaine/assistants

PENALITES

temps	N°	Mn	code	début	fin

N° cap N° ass N° ass

Equipe B :

année	JOUEURS	N°	pos	J	T

N° Coach : total T

BUTS ET ASSISTANCES

B	temps	but	assist	Joueurs +	Joueurs -

Signature du coach : Capitaine/assistants

PENALITES

temps	N°	Mn	code	début	fin

N° cap N° ass N° ass

Tirs après prolongations					Gardien en jeu				Total arrêts gard.	Total buts reçu.
jr.a	jr.b	g.a	g.b	1 ou 0	temps	g.a	g.b	total		
				/	00'00					
				/	00'00					
				/						
				/						
				/						
				/						
				/	Nbr.eng.gagn.			Nom du médecin		
				/	A	B				
				/				Sig.		

Résultats par période		1	2	3	P	Total
Buts	A					
	B					
Pénalités	A					
	B					

Temps mort A : Temps mort B :

heure	Début	Fin
Pér.1		
Pér.2		
Pér.3		
Prolon.		
Tirs		

N°	Arbitre	Nom	Sig.
N°	Ligne	Nom	Sig.
N°	Ligne	Nom	Sig.
N°	Marqueur	Nom	Sig.
N°	Chrono.	Nom	Sig.

Réclamation du club A B

Rapport d'incident Oui Non

Spectateurs :

Délégué de match

Nom :

Signature

Bleu, jaune = ffhg ou ligue (mineur) • rose = visiteuse • verte = locale • blanc = organisateur du match • ffhg 36 bis rue Roger Salingro 92130 Issy les Moulineaux • www.hockeyfrance.com

MODE D'EMPLOI DU RAPPORT DE JEU ffhg

Conseil d'utilisation : utiliser un stylo bille noir à pointe extra fine (0,5mm)

EN TETE

Date – heure – lieu	date de la rencontre, heure prévue au calendrier, et lieu où se déroule la rencontre.
Compétition	Entourer les cases correspondant à la catégorie de la rencontre. • H = hommes – F = femmes - International - Championnat – Coupe – Amical • L. Magnus – D1 – D2 – D3 – D4 – Excel. – Elite – Espoir – U18 – U16 – U14 – U12 - U10 –Autres
N° du match	mettre le numéro du match (voire sur le calendrier).
EQUIPE A / EQUIPE B	indiquer le nom du club.
Année	mettre les deux derniers chiffres de l'année de naissance du joueur.
Joueur	nom et prénom, **barrer les cases vierges dés le début du match**
N°	numéro de tous les maillots dans l'ordre croissant.
Pos	position sur la glace : G = gardien de but, D = défenseur, A = avant.
J	noter « Y ou O » si le joueur a effectivement participé au match, sinon « N » = non, **rayer les inscrits non présents sur le banc à la fin du match**
T	nombre de tirs cadrés plus les buts par joueur (tir qui serait rentré dans la cage sans l'intervention du G.B, le tir sur le poteau ne compte pas sauf s'il rentre dans la cage il devient un but, le tir de pénalité cadré compte)
Total T	nombre total des tirs cadrés (arrêts du gardien plus les buts).

BUTS ET ASSISTANCES

B	numéro du but de chaque équipe (1, 2, 3)
Temps	temps écoulé du match au moment du but (on additionne les temps des périodes précédentes)
But	numéro du joueur qui a marqué le but (indiqué par l'arbitre)
Assist	numéro des éventuels assistants (indiqué par l'arbitre)
Joueurs +	N° des joueurs présents sur la glace au moment où le but a été marqué par leur équipe dans l'ordre croissant le gardien de but en premier.
Joueurs -	N° des joueurs présents sur la glace au moment où le but a été marqué par l'équipe adverse dans l'ordre croissant le gardien de but en premier.

PENALITES

Temps	temps écoulé du match au moment où la pénalité a été infligée par l'arbitre.
N°	numéro du joueur à qui la pénalité a été infligée ou E pour une pénalité de banc mineure à l'équipe.
Mn	nombre de minutes de pénalités **(une pénalité par ligne)** ou « T.P » si un tir au but a lieu durant le match ou la prolongation ou « B.A » sur une pénalité qui accordera un but automatique.
Code	nouveau code des pénalités août 2006, pour T.P ou B.A mettre le code correspondant à la faute.
Début	début réel de la pénalité ; (ex : cas du joueur qui cumule plusieurs pénalités « 2 + 2 / 2 + 10 / 2 + 2 + 10 / 5 + 20 / 5 + 2 + 20 / 2 + 20 / 2 + 2 + 20 » ou cas du 3éme et suivant joueur d'une même équipe au banc des pénalités à condition qu'aucune substitution ne soit possible)
Fin	fin réelle de la pénalité (début + nombre de minutes de pénalité infligée ou sortie prématurée sur un but).

COACH et CAPITAINE

Coach	numéro de licence, nom et prénom, signature au plus tard 15 minutes avant le début du match.
Capitaine / Assistants	numéro du capitaine et éventuels assistants.

TIRS après PROLONGATION

Jr.A – Jr.B	N° de maillot du joueur de l'équipe A où B qui effectue le tir de pénalité.
G.A – G.B	N° de maillot du gardien de l'équipe A où B en jeu lors du tir au but.
1 ou 0	but réussi = 1, but raté = 0, (mettre deux tirs par ligne un de chaque équipe) **seul le but décisif doit figurer dans la case But et P.**

GARDIEN en JEU

Temps	temps du match ou le gardien entre sur la glace.
G.A – G.B	N° de maillot du gardien A ou B, un seul gardien sur la même ligne pour tout le match.
Total	temps total de jeu de chaque gardien.
Total arrêt Gard.	Nombre total d'arrêts cadrés de chaque gardien (total des tirs cadrés de l'équipe adverse moins les buts)
Total buts reçu.	Nombre de buts reçus par chaque gardien pendant qu'il se trouve sur la glace.
Nbr.eng.gagn.	nombre total d'engagements gagnés par l'équipe A et B
MEDECIN	nom du médecin officiel de la rencontre et signature avant le match.

RESULTATS par PERIODE

Buts A / B	1, 2, 3, P. total des buts par période et prolongation pour chaque équipe.
Total A / B	addition des buts des trois périodes et prolongation pour chaque équipe.
Pénalités A / B	1, 2, 3, P. nombre de minutes totales des pénalités infligées par période y compris MEC, MPM, MAT.
Total A / B	addition de toutes les minutes des trois périodes et prolongation y compris MEC, MPM, MAT.
TEMPS MORT	mettre le temps écoulé du match au moment ou l'équipe A ou B demande le temps mort.

HEURES

Début / Fin	heure de début et de fin de chaque période, prolongation, tirs au but
RAPPORT D'INCIDENT	entourer « oui ou non », en cas de blessure de joueur, utiliser le formulaire spécial, **pas de note sur le rapport de jeu**
RECLAMATION DU CLUB	A ou B entourer la lettre du club qui va déposer une réclamation.
DELEGUE DE MATCH	nom et signature du délégué à la fin du match (désigné par la FFHG ou comité technique)
SPECTATEURS	nombre réel de spectateurs (payants + abonnés + invités + etc.)

OFFICIELS

Arbitre	numéro de licence, nom et prénom, signature à la fin du match en dernier après contrôle.
Ligne	numéro de licence, nom et prénom, signature à la fin du match, (juges de lignes où deux arbitres)
Marqueur	numéro de licence, nom et prénom, signature à la fin du match.
Chronométreur	numéro de licence, nom et prénom, signature à la fin du match.

A LA FIN DU MATCH BARRER TOUTES LES CASES VIERGES SELON L'EXEMPLE (voire au dos)

ffhg RAPPORT DE JEU DE HOCKEY SUR GLACE

Août 2006

Compétition	H	F	Interna	Champ	Coupe	Amical	L.Magnus	D1	D2	D3	D4	excel.	élite	espoir	U18	U16	U14	U12	U10	autres
Date : 01 / 08 / 2006	Heure : 20h00						Lieu : LUZHNIKI ARENA de MEAUDRE									N° du match : //				

Equipe A : Les GNOUS de Vars (bleu)

année	Joueurs	N°	pos	J	T
77	SIEVERT Pascal	1	G	Y	/
76	GERBERT Beat	2	D	Y	2
78	HELBLING Timo	3	D	Y	3
80	BUNDINBACHER Seven	5	D	Y	4
79	JOBIN Daniel	6	D	Y	5
71	MONNET Thibaut	7	A	Y	8
82	HIRSCHI Steve	8	D	N	0
82	HERERLEIN Marc	9	A	Y	3
81	SUTTER Fabian	10	A	Y	7
82	FORSTER Beat	11	D	Y	5
74	NEFF Claudio	14	A	N	0
74	STEPHAN Fabian	15	D	Y	2
77	AEBERLI Patrick	17	D	Y	3
85	NIGGLI Stefan	18	A	Y	5
76	DUCA Paolo	19	A	Y	10
76	CAMENZING Andreas	21	A	Y	3
77	REUILLE Sebastien	22	A	N	0
84	NUSSLI Thomas	23	A	Y	7
86	CAMICHEL Duri	24	A	Y	5
78	HELFENSTEIN Seven	27	A	Y	7
78	LAKHMATOV Vitali	28	A	Y	6
83	ZERZUBEN Martin	30	G	Y	/

N° 20326 | Coach : KOLIGER Jacob | total T 85

BUTS ET ASSISTANCES

B	temps	but	assist		Joueurs +						Joueurs -					
1	1,01	27	17	/	30	3	6	15	17	27	20	4	8	9	14	15
2	40,24	10	16	28	1	6	10	15	19	28	20	4	9	11	14	/
3	49,15	23	18	10	1	5	10	11	18	23	20	6	13	18	27	29
4	54,12	7	/	/	1	3	5	7	15	17	20	4	8	9	14	15

Signature du coach : Capitaine/assistants :

PENALITES

temps	N°	Mn	code	début	fin
1,12	10	2	CIN	1,12	3,12
5,17	6	2	C-PO	5,17	7,17
5,17	28	2	DUR	5,17	7,17
5,17	11	2	DUR	5,17	7,17
6,20	15	2	DOS	6,20	8,20
6,20	15	10	MEC	8'20	18,20
25,51	15	2	DOS	25,51	27,51
25,51	15	20	MPM	27,51	60,00
26,02	24	2	CBA	26,02	28,02
26,34	2	2	TRE	27,51	29,51
28,59	5	2	RE-C	28,59	30,59
29,34	21	25	TET	29,34	60,00
52,07	24	2	JEU	52,07	52,24
56'18	2	2	PIQ	56,18	58,18
56'18	2	2	PIQ	58,18	60,18
56,18	2	10	MEC	60,18	70,00
59,12	E	T.P	SUR	59,12	/

N° cap 19 | N° ass 6 | N° ass 9

Equipe B : Les DAHUS de la Clusaz (orange)

année	Joueurs	N°	pos	J	T
73	ROZAKOV Rail	3	D	N	0
86	VOLCHENKOV Anton	4	D	Y	3
83	GREBECHKOV Denis	6	D	Y	5
73	CHEFER Andrej	7	D	Y	5
76	DENISSOV Denis	8	D	Y	1
74	DOUMA Pavel	9	A	Y	5
81	SELOUIANOV Alexsandre	10	D	Y	4
77	KORNEEV Vladislav	11	D	Y	3
82	NEPRIAEV Ivan	13	A	Y	1
77	MOURATOV Evgueni	14	A	Y	5
82	BOUTOURLINE Alexsandre	15	A	Y	0
79	SVITOV Alexsandre	16	A	Y	4
74	KOVALTCHOUK Ilia	17	A	Y	6
78	VOROBIEV Pavel	18	A	Y	5
82	PETROV Alexci	20	G	Y	/
84	TCHAGODAEV Alexsandre	22	A	Y	3
76	CHASTINE Egor	23	A	Y	0
78	TCHISTOV Stanislav	25	A	Y	3
82	LAKOUBOV Mikhail	26	A	Y	4
81	~~BARKOUNOV Alexsandre~~	27	D	/	/
82	TCHERNOV Artem	29	A	Y	4
84	MEDVEDEV Andrey	30	G	N	/

N° 26300 | Coach : GOLIKOV Alexsandre | total T 61

BUTS ET ASSISTANCES

B	temps	but	assist		Joueurs +						Joueurs -					
1	8,50	18	13	7	20	7	13	18	25	29	30	5	9	10	11	19
2	9,21	17	/	/	20	8	10	16	17	23	30	2	6	18	24	28
3	52,24	6	29	/	20	6	13	18	22	29	1	3	6	10	28	/
4	59,57	29	6	/	20	6	13	18	29	/	1	3	6	10	28	/
5	70,00	25	/	/	/	25	/	/	/	/	30	/	/	/	/	/

Signature du coach : Capitaine/assistants :

PENALITES

temps	N°	Mn	code	début	fin
3,52	E	2	SUR	3,52	5,52
5,17	26	2	C-PO	5,17	7,17
5,17	6	2	DUR	5,17	7,17
5,17	10	2	DUR	5,17	7,17
14,20	14	2	CRO	14,20	16,20
28,59	18	2	CPA	28,59	30,59
35,02	13	2	COU	35,02	37,02
39,09	17	2	ACC	39,09	40,24
54,12	29	T.P	DIS	54,12	/
55,15	23	5	GEN	55,15	60,15
55'15	23	2	RET	60,15	62,15
55,15	23	20	MPM	62,15	70,00
57,04	22	10	EQ-D	57,04	67,04
58,46	8	20	DUR	58,46	70,00
65,46	3	2	INC	65,46	67,46

N° cap 19 | N° ass 16 | N°ass 29

EXEMPLE DE RAPPORT DE JEU

Tirs après prolongations					Gardien en jeu				Total arrêt gard.	Total buts reçu.
jr.a	jr.b	g.a	g.b	1 ou 0	Temps	g.a	g.b	Total		
7	11	30	20	.1 / 1	00'00	30		20,00	13	2
24	18	30	20	.0 / 1	00'00		20	70,00	81	4
10	6	30	20	.1 / 0	20,00	1	/	40,00	33	2
23	16	30	20	.0 / 0	60,00	30	/	10,00	10	1
28	25	30	20	.0 / 1						
				/	Nbr.eng.gagn.			Nom du médecin		
				/	A	B		Dr. SHIMAMOTO		
				/	45	31		Sig.		

Résultats par période		1	2	3	P	Total
Buts	A	1	0	3	0	4
	B	2	0	2	1	5
Pénalités	A	20	53	16	0	89
	B	10	6	57	2	75

Temps mort A : 65,46 Temps mort B : ——

	heure	Début	Fin
	Pér.1	20h01	20h34
	Pér2.	20h49	21h23
	Pér3.	21h38	22h11
	Prolon.	22h14	22h31
	Tirs	22h31	22h45

N° .01578	Arbitre	Nom	NANSEN Scott	Sig.
N° 10543	Ligne	Nom	LINDAREN Jorgen	Sig.
N° .06712	Ligne	Nom	REDDING Kevin	Sig.
N° 25032	Marqueur	Nom	POPOV Aandrej	Sig.
N° 25166	Chono.	Nom	ZAITSEV Alexsandre	Sig.

Réclamation du club : A | | B

Rapport d'incident : Oui | | Nom

Spectateurs : 8 756

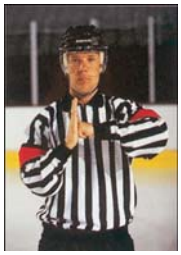
Délégué de match

Nom : JULIEN Jean

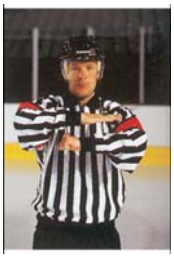
Signature

Bleu, jaune = ffhg ou ligue (mineure) - rose = visiteuse - verte = locale - blanche = organisateur du match - ffhg 36 bis rue Roger Salingro 92130 Issy les moulineaux - www.hockeyfrance.com

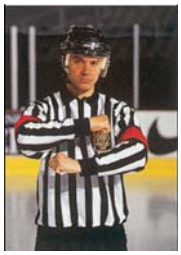
GESTES DES ARBITRES AVEC PENALITES



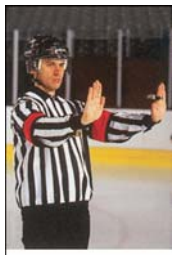
Charge contre la bande CBA 520



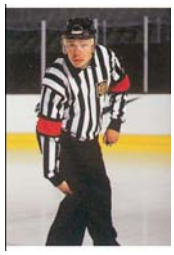
Frapper avec ext. crosse POM 521



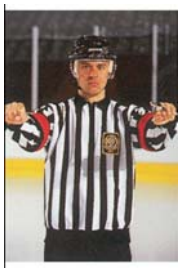
Charge incorrecte INC 522



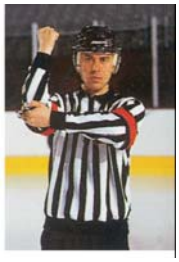
Charge dans le dos DOS 523



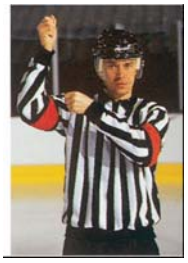
Coupage CPA 524



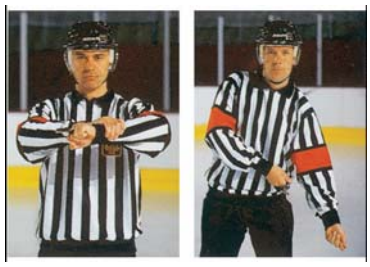
Charge avec la crosse CRO 525



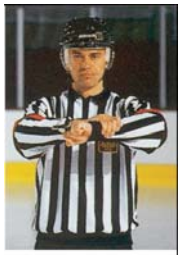
Coup de coude COU 526



Crosse haute HAU 530

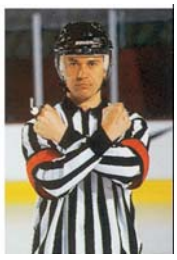


Retenir la crosse RE-C 532

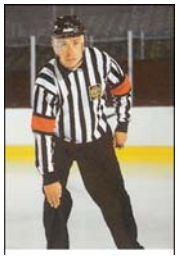


Retenir RET 531

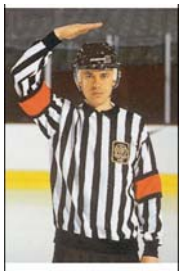
Accrocher ACC 533



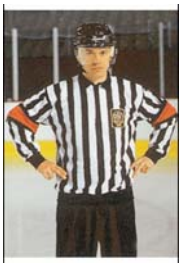
Obstruction OBS 534



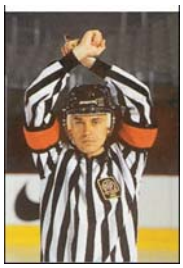
Coup de genou GEN 536



Pénalité de match MAT 507

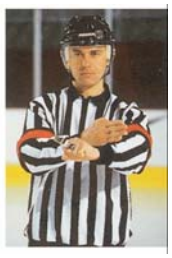


Méconduite MEC ou MPM

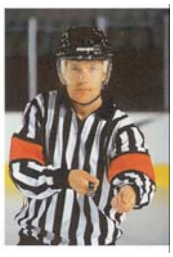


Tir de pénalité T P 508

Dureté DUR 528

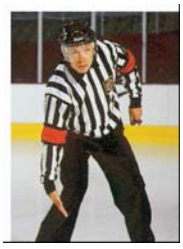


Cinglage CIN 537



Piquer avec la lame PIQ 538

Surnombre SUR 573



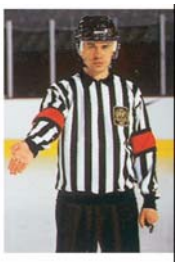
Faire trébucher TRE 539

Charge à la tête CTN 540

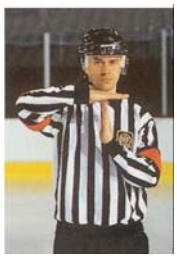
Charge avec le corps CCO 541

GESTES DES ARBITRES SANS PENALITES

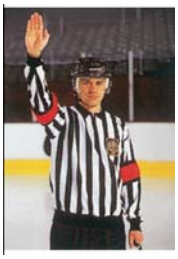
Bute 470



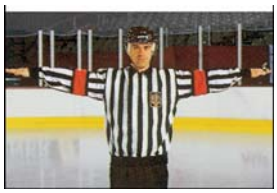
Passe à la main 430



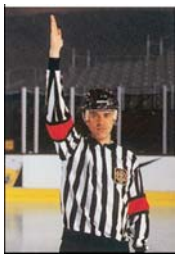
Temps mort 422



Changement de joueurs 412



Pas de faute



Pénalité signalée avec arrêt de jeu différé

Hors jeu différé 451

Dégagement interdit 460

Hors jeu 450

CODES DES PENALITES FRANCAIS

Code Fr.	Explication de la pénalité en abréviation (règles)	N° règles	Nombres de minutes
ACC	Accrocher	533	2' - 5'+20'* - 25' - TP - BA
AU-P	Autres pénalités		
CH-J	Changement de joueurs (infraction de procédure)	575	2'bm
CRO	Charge avec la crosse	525	2' - 5'+20'* - 25'
CCO	Charge avec le corps (hockey féminin)	541	2' - 5'+20'*
CBA	Charge contre la bande	520	2' - 5'+20'* - 25'
CTN	Charge contre la tête ou la nuque	540	2'+10'¤ - 5'+20'* - 25'
DOS	Charge dans le dos	523	2'+10'¤ - 5'+20'* - 25'
INC	Charge incorrecte	522	2' - 5'+20'* - 25'
CIN	Cinglage (coup de crosse)	537	2' - 5'+20'* - 25'
C-AS	Comportement du capitaine ou des assistants	572	10'
COU	Coup de coude	526	2' - 5'+20'* - 25'
GEN	Coup de genou	536	2' - 5'+20'* - 25'
CPJ	Coup de pied (donne ou tente de donner)	535	25'
C-PO	Coup de poings (bagarre)	528b,c,e,f	2' - 2'+2' - 10' - 5'+20'* - 20' - 25'
TET	Coup de tête (tente où donne un coup avec la tête)	529	25'
CPA	Coupage	524	2' - 5'+20'* - 25'
HAU	Crosse haute	530	2' - 2'+2' - 5'+20'* - 25'
DIS	Dissimulation du palet par un joueur ou gardien	557 - 558	2' - TP - BA
DUR	Dureté (altercations)	528 a,d,e,g,h	2' - 2'+2' - 5'+20'* - 10' - 20' - 25'
EQ-D	Équipement interdit ou dangereux (joueurs ou GB)	555	2' - 2'bm - 2'+10'¤ - 10'
EQU	Équipement non conforme (mesure joueurs ou GB)	260 - 555	2' - 2'bm - TP
POM	Frapper avec l'extrémité de la crosse (manche)	521	2'+2'+10'¤ - 5'+20'* - 25'
ANT	Incorrection des joueurs, officiels - attitude antisportive	550 - 551	2'bm - 10' - 20' - 2'+20 - '25'
JE-C	Jet de crosse ou d'objet	568 - 569 - 570	2' - 10' - 20' - 5'+20'* - TP - BA
JCB	Jeu avec la crosse brisée	556	2'
JE-D	Jeu dur (dureté excessive - brutalité - blessure)	527	25'
PA-M	Joueurs ou gardien maniant le palet avec les mains	559 - 560	2' - TP - BA
MEC	Méconduite (uniquement pour 10' additionnelle)	504	10'
MPM	Méconduite pour le match (si additionn. mettre MPM)	505	20'
OBS	Obstruction	534	2' - BA
O-SP	Obstruction par les spectateurs	561	25'
MAT	Pénalité de match (si additionnelle mettre MAT)	507	25'
PIQ	Piquer avec la lame de la crosse	538	2'+2'+10'¤ - 5'+20'* - 25'
PLO	Plonge (simulation d'une faute)	576	2'
P-IN	Prévention des infections (joueur qui saigne)	571	2'
QBJ	Quitter le banc des joueurs ou des pénalités pas un joueur, officiels d'équipe quittant le banc des joueurs	562 - 563 - 564 - 565	2' - 2'bm - 2'+20'* - 2'+2'+2'+20'* - 10' - 20' - TP - BA
RE-J	Refus de jouer (équipe sur la glace ou vestiaire)	566 - 567	2'bm
JEU	Retard de jeu (par un joueur ou GB)	554	2' - 2'bm - TP - BA
RET	Retenir	531	2'
RE-C	Retenir la crosse	532	2'
SUR	Surnombre	573	2'bm - TP
TRE	Trébucher	539	2' - 5'+20'* - 25'' - TP - BA
P-GB	GB franchi la ligne rouge centrale GB retourne au banc pendant un arrêt de jeu GB quitte son territoire pendant une altercation GB dépose le palet sur le filet de but	591 592 593 594	2'
2'bm	2 minutes de banc mineure à une équipe dans la case N° ne plus mettre le numéro du joueur qui purge la pénalité de banc, mettre la lettre E = équipe. Dans la case code mettre le code correspondant à la faute. Exemple : surnombre = E 2' SUR		
TP	mettre TP dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un tir de pénalité dans la case code de l'équipe fautive		
BA	mettre BA dans la case Mn, mettre le code de la règle qui inflige un but automatique dans la case code de l'équipe fautive		
10' ¤ 20' *	les pénalités de méconduites, méconduites de match doivent être codées MEC ou MPM quand elles sont additionnelles. Exemple : 2'+10' - 2'+2'+10' - 2'+20' - 2'+2'+20' - 5'+20' - 10'+10'.Quand une pénalité de méconduite,méconduite de match, de match est seule mettre le code correspondant à la faute. Exemple : équipement interdit = 10' - EQ-D / dureté = 20' - DUR / coup de coude = 25' - COU		

LES DIFFÉRENTES SORTES DE PÉNALITÉS

PÉNALITÉ	JOUEUR		GARDIEN DE BUT		REMARQUES		
	joueur quitte le jeu	pénalité purgée sur le banc des pénalités par :	gardien quitte le jeu	pénalité purgée sur le banc des pénalités par :	inscription sur le rapport de jeu	indication	pénalités coïncidentes
MINEURE	2 minutes	fautif		joueur sur la glace	2 minutes	peut être terminée après un but	possible
BANC MINEURE	2 minutes	n'importe quel joueur	pas possible		2 minutes	peut être terminée après un but	possible
MAJEURE	reste du match	n'importe quel joueur sauf le fautif pour 5 minutes	reste du match	joueur sur la glace pour 5 minutes	5 minutes		possible
MÉCONDUITE	10 minutes	fautif		joueur sur la glace	10 minutes		
MÉCONDUITE DE MATCH	reste du match	aucun	reste du match	aucun	20 minutes	rapport de l'arbitre	
MATCH	reste du match	n'importe quel joueur sauf le fautif pour 5 minutes	reste du match	joueur sur la glace pour 5 minutes	25 minutes	rapport de l'arbitre + licence	possible
TIR DE PÉNALITÉ					T.P.	pendant l'exécution du tir, le chrono est arrête	
BUT AUTOMATIQUE					B.A.	but accordé sans que le palet ait pénétré dans la cage	

LES PÉNALITÉS ADDITIONNELLES

PÉNALITÉ	JOUEUR		GARDIEN DE BUT		REMARQUES		
	joueur quitte le jeu	pénalité purgée sur le banc des pénalités par :	gardien de but quitte le jeu :	pénalité purgée sur le banc des pénalités par :	inscription sur le rapport de jeu	indication	pénalités coïncidentes
DOUBLE MINEURE	4 minutes	fautif		joueur sur la glace	2 minutes 2 minutes		2' ou 4' possible
MINEURE + MÉCONDUITE	12 minutes	2' par un joueur + fautif		2 joueurs sur la glace un pour 2' un pour 12'	2 minutes 10 minutes		2' possible
DOUBLE MINEURE + MÉCONDUITE	14 minutes	4' par un joueur + fautif		2 joueurs sur la glace un pour 4' un pour 14'	2 minutes 2 minutes 10 minutes		2'ou 4' possible
DOUBLE MÉCONDUITE	reste du match	aucun	reste du match	aucun	10 minutes 20 minutes	rapport de l'arbitre	
MINEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	reste du match	n'importe quel joueur sauf le fautif pour 2 minutes	reste du match	joueur sur la glace pour 2 minutes	2 minutes 20 minutes	rapport de l'arbitre	2' possible
DOUBLE MINEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	reste du match	n'importe quel joueur sauf le fautif pour 4 minutes	reste du match	joueur sur la glace pour 4 minutes	2 minutes 2 minutes 20 minutes	rapport de l'arbitre	2' ou 4' possible
MAJEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	reste du match	n'importe quel joueur sauf le fautif pour 5 minutes	reste du match	joueur sur la glace pour 5 minutes	5 minutes 20 minutes	rapport de l'arbitre	5' possible
MINEURE + MAJEURE + MÉCONDUITE DE MATCH	reste du match	n'importe quel joueur sauf le fautif pour 7 minutes	reste du match	joueur sur la glace pour 7 minutes	2 minutes 5 minutes 20 minutes	rapport de l'arbitre	2' - 5' possible

Mettre une seule pénalité par ligne sur le rapport de jeu

Les différentes sortes de pénalités par règles de jeu

Ar.N°	Règles de jeu	CODES	2'	2'bm	2'+2'	10'	2'/2'+2'+10'	MPM	2'/2'+2'+20'	5'+20'	MAT	T.P.	B.Aut.
260	Mesure d'un équipement	EQU	2'	2'bm								T.P	
520	Charge contre la bande	CBA	2'							5'+20'	25'		
521	Harponner avec le bout du manche	POM					2'+2'+10'			5'+20'	25'		
522	Charge incorrecte	INC	2'							5'+20'	25'		
523	Charge dans le dos	DOS					2'+10'			5'+20	25'		
524	Coupage	CPA	2'							5'+20'	25'		
525	Charge avec la crosse	CRO	2'							5'+20'	25'		
526	Coup de coude	COU	2'							5'+20'	25'		
527	Action pouvant causer une blessure	JE-D									25'		
528	Coups de poings ou dureté excessive	C-PO/DUR	2'		2'+2'	10'		20'		5'+20'	25'		
529	Coup de tête	TET									25'		
530	Crosse haute	HAU	2'		2'+2'					5'+20'	25'		
531	Retenir un adversaire	RET	2'										
532	Retenir une crosse	RE-C	2'										
533	Accrocher	ACC	2'							5'+20'	25'	T.P.	B.A.
534	Obstruction	OBS	2'										B.A.
535	Coup de pied	CPJ									25'		
536	Coup de genou	GEN	2'							5'+20'	25'		
537	Cinglage (coup de crosse)	CIN	2'							5'+20'	25'		
538	Piquage (pointe de la palette)	PIQ					2'+2'+10'			5'+20'	25'		
539	Faire trébucher	TRE	2'							5'+20'	25'	T.P.	B.A.
540	Charge contre la tête ou la nuque	CTN					2'+10'			5'+20'	25'		
541	Charge avec le corps (body-checking)	CCO	2'							5'+20'			
550	Incorrections des joueurs et at.antispo.	ANT		2'bm		10'		20'	2'+20'		25'		
551	Incorrections des officiels d'équipe	ANT		2'bm				20'			25'		
554 a	Conserver le palet en mouvement	JEU	2'										
554 b	Déplacement du but	JEU	2'									T.P.	B.A.
554 c	Tire ou envoyer le palet hors de la glace	JEU	2'										
554 d	Ajustement d'une pièce d'équipement	JEU	2'										
554 e	Joueur blessé refusant de quitter la glace	JEU	2'										
554 f	Changement de joueurs après un but	JEU	2'	2'bm									
554 g	Infraction a la procédure d'engagement	JEU	2'	2'bm									
554 h	Retard pour s'aligner	JEU		2'bm									
555	Équipement interdit ou dangereux	EQ-D	2'	2'bm		10'	2'+10'						
556	Crosses brisées	JCB	2'										
557	Joueur se laissant tomber sur le palet	DIS	2'									T.P.	B.A.
558	Gardien de but tomber sur le palet	DIS	2'										
559	Joueur maniant le palet avec ses mains	PA-M	2'									T.P.	B.A.
560	Gardien de but / palet avec les mains	PA-M	2'										
561	Obstruction par les spectateurs	O-PS									25'		
562	Quitter le banc des joueur ou pénalités	QBJ						20'				T.P.	B.A.
563	Joueur quittant le banc des pénalités	QBJ	2'	2'bm					2'+20'				
564	Joueur quittant le banc pendant une alte.	QBJ				10'			2'+2'+20'				
565	Officiels d'équipe quittant le banc	QBJ						20'					
566	Refus de jouer	RE-J		2'bm									
567	Refus de jouer (équipe au vestiaire)	RE-J		2'bm									
568	Jet de crosse ou d'objet hors de glace	JE-C						20'					
569	Jet de crosse ou d'objet sur la glace	JE-C	2'									T.P.	B.A.
570	Jet de crosse ou d'objet pendant échappée	JE-C										T.P.	B.A.
571	Prévention des infections	P-IN	2'										
572	Comportement du capitaine ou assistants	C-AS				10'							
573	Surnombre	SUR		2'bm								T.P.	
575	Infraction a la procédure de changement	CH-J		2'bm									
576	Plonge (simulation de faute)	PLO	2'										
591	Franchissement de la ligne centrale G.B.	P-GB	2'										
592	Retour du G.B. a son banc	P-GB	2'										
593	G.B. quittant son territoire (altercation)	P-GB	2'										
594	Palet sur le filet de but par G.B.	P-GB	2'										

La Gestion des Pénalités – Exemples de Situations

Cas des pénalités infligées aux deux équipes au cours du même arrêt de jeu :

Lorsque les deux équipes étant complètes sur la glace, une pénalité mineure est infligée à un joueur de chaque équipe, au cours d'un même arrêt de jeu, ces pénalités devront être subies sans qu'aucune substitution sur la glace ne soit possible (**EXCEPTION**) (règle IIHF 512).

Dans tous les autres cas, lorsque des pénalités mineures ou majeures sont infligées simultanément à des joueurs des deux équipes, une substitution pour un même nombre de pénalités mineures ou majeures coïncidentes pour chacune des deux équipes, sera immédiatement pratiquée.

Les joueurs sanctionnés prendront place aux bans des pénalités qu'il ne pourront pas quitter avant le premier arrêt de jeu suivant la fin du temps de leur pénalité. Ces pénalités ne sont pas affichées au tableau du chronomètre.

Si la durée totale des pénalités n'est pas identique, les pénalités à l'origine de cette différence seront subies les premières par le joueur pénalisé ou un substitut. Ces pénalités (différence) doivent être affichées au tableau du chronomètre et seront prises en compte en cas de pénalités différées.

En cas de but marqué, aucune pénalité mineure substituée (c'est à dire non affiché au tableau du chronomètre) ne peut être annulée.

Quelques exemples de ces types de pénalités figurent dans les pages suivantes :

Il n'existe qu'une SEULE EXCEPTION A CETTE REGLE :

						Joueurs sur la glace
A6	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs4
Les deux pénalités mineures sont affichées et purgées à condition que les deux équipes étaient au complet **(EXCEPTION)**						
A6	2'+10'	3'00	B5	2'	3'00	4vs4
Les deux pénalités mineures sont affichées et purgées à condition que les deux équipes étaient au complet **(EXCEPTION)**						
L'équipe A doit mettre un substitut pour les 2' de A6, le substitut et B5 rentreront à 5'00, A6 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu						
A6	2'+10'	3'00	B5	2'+10'	3'00	4vs4
Les deux pénalités mineures sont affichées et purgées à condition que les deux équipes étaient au complet **(EXCEPTION)**						
Les équipes doivent mettre chacune un substitut au banc des pénalités qui rentreront à 5'00						
A6 et B5 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 15'00						
A6	2'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30	B11	2'	3'30	4vs5
La pénalité de A6 est chronométrée – retour de A9 et B11 à partir de 5'30 sur arrêt de jeu						
A6	2'	3'00	B8	2'	3'00	
A9	2'	3'00	B7	2'	3'00	5vs5
Les équipes jouent à 5 contre 5 – retour de A6, A9, B8, B7 à partir de 5'00 sur arrêt de jeu						
A6	tir de pénalité	3'00				
A9	2'00	3'00	B11	2'	3'00	4vs4
Les équipes jouent à 4 contre 4 même si A6 marque un but sur le tir de pénalité						

A6	2'+10'	3'00	B11	2'	3'00	
A9	2'+2'	3'00				4vs5

Les pénalités mineures de A9 sont chronométrées, retour sur la glace de A9 à 7'00 – retour de B11 à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – retour de A6 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu

---

A6	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs4
A9	2'	3'30	B7	2'	3'30	4vs4

Les pénalités mineures de A6 et B5 sont affichées **(EXCEPTION)**
Les pénalités de A9 et B7 ne sont pas affichées au tableau de marque, (il n'y a pas d'exception à 4vs4)
Substitution sur la glace de A9 et B7 ils rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 5'30

A6	2'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30	B11	2'+2'	3'30	4vs4

La pénalité de A6 est chronométrée ainsi que la 1ére pénalité de B11 – il faudra un substitut de B11 au banc de pénalité durant 2'00. Retour de A9 à partir de 5'30 sur arrêt de jeu – retour de B11 à partir de 7'30 sur arrêt de jeu

---

A6	2'	3'00				
A9	2'	3'30	B11	2'	3'30	
A12	2'	3'30				3vs5

Le capitaine de A choisira qui de A9 ou A12 verra sa pénalité affichée au tableau de marque – retour de A6 à 5'00 – retour de A9 ou A12 à 5'30 – retour de A9 ou A12 et B11 à partir de 5'30 sur arrêt de jeu

---

A6	2'	9'00				
A9	2'	9'20	B4	2'	9'20	
A8	2'	9'20	B7	2'	9'20	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque - substitution sur la glace de A9, A8, B4 et B7 retour au premier arrêt de jeu à partir de 11'20

A6	2'+2'	3'00	B11	2	3'00	4vs5

La première pénalité de A6 est chronométrée – il faudra un substitue de A6 au banc de pénalité durant 2'00

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'30	B11	2'+2'+10'	3'30	4vs5

Il n'y aura pas de substitut de B11 au banc qui sortira à partir de 17'30 sur arrêt de jeu – retour de A9 au premier arrêt de jeu à partir de 7'30

A6	2'	3'00				
A9	2'	3'15	B12	2'+10'	3'15	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque – A9 sortira à partir de 5'15 et B12 à partir de 15'15 sur arrêt de jeu

---

A6	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs5

Le capitaine choisira qui de A6 ou A9 verra sa pénalité affichée au tableau de marque

---

A6	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B11	2'+2'	3'00	5vs5

Egalité des temps de pénalité : substitution de tous les joueurs sur la glace, A6 et A9 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 5'00 - B11 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

---

A6	2'	4'00				
A2	2'+2'	4'00	B12	2'+2'	4'00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque – A2 et B12 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 8'00

A7	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B4	2'+2'	3'00	
A3	2'	3'00	B3	2'	3'00	5vs5

Egalité des temps de pénalité : substitution de tous les joueurs sur la glace, A7, A9, A3, B3 rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 5'00 – B4 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

---

A6	2'+2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	5vs5

Les pénalités ne sont pas affichées au tableau de marque – Les joueurs sont remplacés sur la glace
Ils rentreront au premier arrêt de jeu à partir de 7'00

A6	2'+2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	4vs5

Le capitaine choisira qui de A6 ou A9 verra sa pénalité affichée au tableau de marque, ce joueur sortira à 7'00
Retour de A6 ou A9 et B5 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

A6	2'	3'00				
A9	2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	
A2	2'+2'	3'00	B3	2'	3'00	4vs5

Le capitaine choisira qui de A6 ou A9 verra sa pénalité affichée au tableau de marque, ce joueur sortira à 5'00
Retour de A6 ou A9 et B3 au premier arrêt de jeu à partir de 5'00 – A2 et B5 au premier arrêt de jeu à partir de 7'00

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B5	2'+2'	3'00	
A2	2'	3'00	B3	2'+2'	3'00	5vs5

Aucune pénalité n'est affichée – le total des pénalités des deux équipes est identique – ils sortiront tous sur arrêt de jeu

---

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B5	2'+2'+2'	3'00	
A2	2'+2'	3'00	B3	2'	3'00	4vs5

Seule la pénalité de A6 sera affichée- B3 sortira à partir de 5'00 (maximum de joueurs sur la glace) - A9 et A2 à partir de 7'00 - B5 à partir de 9'00 (A9, A2, B3, B5 tous sur arrêt de jeu)

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B11	2'	3'00	
A7	2'	3'00	B12	2'	3'00	4vs5

C'est la double pénalité de A9 qui est affichée au tableau de marque - A6, A7, B11, B12 sortiront sur arrêt de jeu à partir de 5'00

A6	2'	3'00	B8	2'	3'00	
A9	2'+2'	3'00	B9	2'	3'00	
A7	2'	3'00	B7	2'	3'00	4vs5

Le capitaine de A choisira qui de A6 ou A7 verra sa pénalité affichée au tableau de marque
B8, B9, B7, A7 ou A6 sortiront à partir de 5'00 sur arrêt de jeu - A9 à partir de 7'00 sur arrêt de jeu

---

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'+2'	3'00	B11	2'+2'	3'00	
A7	2'	3'00	B12	2'+2'	3'00	4vs5

Le capitaine de A choisira qui de A6 ou A7 verra sa pénalité affichée au tableau de marque – A6 ou A7 sortira à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – B11, B12 sortiront à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – A9 sortira à partir de 9'00 sur arrêt de jeu

---

A6	2'	3'00				
A9	2'+2'	3'00	B11	2'+2'+2'	3'00	
A7	2'+2'	3'00	B12	2'+2'	3'00	5vs5

Il y a égalité de temps de pénalité de chaque côté – A6 sortira à partir de 5'00 - A9, A7, B12 à partir de 7'00 - B11 à partir de 9'00 tous sur arrêt de jeu

---

A6	2'+2'	3'00				
A9	2'	3'00	B9	2'+2'	3'00	
A7	2'+2'+2'	3'00	B7	2'+2'	3'00	4vs5

C'est la double pénalité de A6 qui est affichée au tableau de marque (choix du plus grand nombre possible de substitutions)
A9 sortira à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – B9, B7 sortiront à partir de 7'00 sur arrêt de jeu – A7 sortira à partir de 9'00 sur arrêt de jeu

---

A6	2’	3’00				
A9	2’+10’	3’00	B5	2’	3’00	4vs5

C’est la pénalité de A6 qui est affichée – A9 n’a pas de substitut au banc – priorité à l’annulation des pénalités multiples (B5 sortira à partir de 5’00, et A9 à partir de 15’00 tous les deux sur arrêt de jeu)

A6	2’	3’00				
A9	2’+10’	3’00	B5	2’+10’	3’00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B5 n’ont pas de substitut au banc – ils sortiront à partir de 15’00 sur arrêt de jeu

---

A6	2’	3’00	B4	2’+5’+20’	3’00	5vs4

Il faudra un substitut de B4 durant 5’ au banc des pénalités – retour de A6 à partir de 5’00 sur arrêt de jeu – vestiaire pour B4 retour du substitut de B4 à 8’00

A6	5’+20’	3’00	B5	5’+20’	3’00	5vs5

Les deux pénalités majeures ne sont pas affichées au tableau de marque – Les joueurs A6 et B5 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substituts au banc des pénalités

---

A1	5’+20’gardien de but 3’00		B8	5’+20’	3’00	5vs5

Les deux pénalité majeures ne sont pas affichées au tableau de marque – le gardien de but A1 et B8 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substitues au bancs des pénalités

---

A6	2’+5’+20’	3’00	B5	2’+5’+20’	3’00	5vs5

Les pénalités mineures et majeures ne sont pas affichées au tableau de marque – les joueurs sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substituts au banc des pénalités

---

A6	2’	3’00				
A9	5’+20’	3’00	B5	5’+20	3’00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B5 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substituts au banc des pénalités

---

A3	2’	3’00	B8	2’	3’00	
A7	5’+20’	3’00	B9	5’+20’	3’00	5vs5

A7 et B9 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – A3 et B8 sont au bancs des pénalités ils sont remplacés sur la glace les équipes jouent à 5 contre 5

A6	2’	3’00				
A9	5’+20’	3’30	B14	5’+20’	3’30	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B14 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substituts au banc des pénalités

---

A6	2’	3’30				
A7	2’+5’+20’	4’00	B5	2’+5’+20’	4’00	4vs5

A6 est en pénalité depuis 30’’ – A7 et B5 vestiaire ils sont remplacés sur la glace pas de substitut au banc des pénalités

---

A6	2’	3’00				
A9	2’+5’+20’	3’00	B5	2’+5’+20’	3’00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée – A9 et B5 sont au vestiaire ils sont remplacés sur la glace – pas de substituts au banc des pénalités

---

A6	5'+20'	3'00				
A9	2'	3'00	B5	2'	3'00	4vs5

La pénalité de A6 de 5'est affichée et purgée par un substitut (vestiaire pour A6)
A9 et B5 sont remplacés sur la glace, ils sortiront à partir de 5'00 sur arrêt de jeu

---

A6	2'+10'	3'00	B4	2'+5'+20	3'00	5vs4

Il faudra au banc des pénalités un substitut de B4 durant 5' seule cette pénalité sera affichée
Retour de A6 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu – vestiaire pour B4 retour du substitut de B4 à 8'00 à la fin des 5'

A6	2'	3'00	B4	2'+5'+20'	3'00	
			B3	2'+10'	3'00	5vs4

Seule les pénalités de B4 sont affichées au tableau de marque, vestiaire pour B4 un substitut pendant 5'+2' retour du substitut de B4 à 10'00 – retour de A6 à partir de 5'00 sur arrêt de jeu – retour de B3 à partir de 15'00 sur arrêt de jeu

---

A3	2'+2'	3'00	B8	2'+5'+20'	3'00	4vs4

La deuxième mineure de A3 ce substitut avec la mineure de B8 – un substitut se rend au banc des pénalités de A3 il purgera la première pénalité de 2' qui est chronométrée – un substitut se rend au banc des pénalités de B8 il purgera la pénalité de 5' qui est chronométrée – ainsi le jeu se déroulera à 4vs4 durant 2'00 puis 5vs4 durant 3'00 – retour de A3 à partir de 7' sur arrêt de jeu – vestiaire pour B8 pas de retour – retour du substitue de la première pénalité de A3 à 5', retour du substitue de B8 à 8'

A6	2'	3'00				4vs5
A5	2'	4'00	B11	2'	4'00	
A7	5'+20'	4'00	B19	5'+20'	4'00	4vs5

Seule la pénalité de A6 est affichée au tableau de marque – A7 et B19 vestiaire pas de retour pas de substitue – A5 et B11 sont au bancs des pénalités, le retour de A5 et B11 sur arrêt de jeu à Partir de 6'00 – les équipes jouent à 4 contre 5

A3	2'+2'	3'00				
A5	2'	3'00	B8	2'+5'+20'	3'00	
A7	5'+20	3'00	B9	5'+20	3'00	4vs4

Seules les pénalités de A3 et B9 seront affichées au tableau de marque – A7, B8, B9 vestiaire pas de retour –
A3 retour à 7'00 – le substitut de B9 retour à 8'00 – retour de A5 à partir de 5' sur arrêt de jeu
Ainsi le jeu se déroulera à 4vs4 durant 4'00 puis 5vs4 durant 1'00

A7	2'	4'00				
A9	5'+20'	5'00	B4	5'+20'	5'00	
A8	2'	5'10	B3	2'	5'10	
A4	2'	5'10	B7	2'	5'10	4vs5

Seule la pénalité de A7 est affichée au tableau de marque retour à 6'00 – vestiaire pour A9 et B4 pas de retour pas de substitut au banc des pénalités - retour de A8, A4, B3, B7 à partir de 7'10 sur arrêt de jeu

---

L'équipe en infériorité numérique reçoit un but :

La pénalité mineure la plus ancienne en cours (horloge) est annulée (règles IIHF 501,502).

Questions à se poser :

A) L'équipe purge-t-elle une pénalité mineure ?
B) L'équipe évolue-t-elle en infériorité numérique ?
C) Un but a-t-il été marqué contre cette équipe ?

Exemple :

A6	2'	3'00				4vs5
A9	2'	3'30				3vs5
			B3	But	4'00	

Règle : si à ces trois questions on peut répondre par « oui », la première pénalité en cours (horloge) est terminée. Dans le cas ci-dessus, le joueur A6 peut retourner sur la glace à 4'00.

A6	2'	3'00	B11	2'	3'00	4vs4
A9	2'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	4vs4

Toutes les pénalités sont chronométrées - C'est A9 qui remontera sur la glace à 4'00 **(exception)** quand un joueur de chaque équipe ont une pénalité simultané c'est le joueur à l'origine de l'infériorité qui remontera sur la glace (règle 501, 502).

A3	2'+2'	3'00				4vs5
A9	2'	4'15				3vs5
			B15	But	5'30	

C'est A9 qui remontera sur la glace à 5'30 (pénalité la plus ancienne) A3 est dans sa deuxième pénalité depuis 30'' 4vs5

A7	2'+2'	3'00				4vs5
A8	2'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	

Personne ne remonte sur la glace – le but de B15 annule la première mineure de A7 (pénalité la plus ancienne) 3vs5

A8	2'+2'	3'00				4vs5
A9	2'	4'00				3vs5
			B15	But	4'30	
			B18	But	5'30	

A 4'30 fin de la première pénalité de A8 sur le but de B15 (3vs5) (pénalité la plus ancienne affichée) - A 5'30 fin de la pénalité de A9 sur le but de B18 (4vs5) (pénalité la plus ancienne affichée)

A6	2'	3'30	B11	2'	3'00	4vs4
A9	2'	4'00				3vs4
			B15	But	4'30	

Toutes les pénalités sont chronométrées – C'est A6 qui remontera sur la glace à 4'30 (pénalité la plus ancienne de A) 4vs4

A4	2'	10'00				4vs5
A7	2'	10'30				3vs5
A9	2'	11'00	B8	2'	11'00	3vs5
			B15	But	12'10	

A4 remontera sur la glace à 12'00 (4vs5) – A7 remontera sur la glace à 12'10 sur le but de B15 (5vs5) – A9 et B8 retour sur la glace à partir de 13'00 sur un arrêt de jeu

---

A7	2'+2'	12'00	B3	2'	12'00	4vs5
A9	2'	13'15				3vs5
			B15	But	13'30	

La première pénalité de A7 est chronométrée, le substitue de A7 remontera sur la glace sur le but de B15 à 13'30 (4vs5) (pénalité la plus ancienne affiché) fin de la deuxième pénalité de A7 à 15'30 retour sur un arrêt de jeu, la pénalité de B3 et substitué avec la deuxième pénalité de A7 retour sur la glace de B3 à partir de 14'00 sur un arrêt de jeu

---

A6	2'	3'00	B11	2'	3'00	4vs4
A9	5'+20'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	3vs4

A9 et substitué sur le banc des pénalités pour 5'- personne ne remonte sur la glace à 4'00 **(exception 2' simultané)**

A6	5'+20'	3'00	B11	2'00	3'00	4vs4
A9	2'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	4vs4

La pénalité de A6 est chronométrée et un substitue de A6 prend place au banc de pénalité durant 5'00. A9 remontera sur la glace à 4'00

A6	5'+20'	3'00	B11	2'	3'00	
A9	2'	3'00				4vs5
			B15	But	4'00	

La pénalité de A6 est chronométrée et un substitue prend place au banc des pénalité durant 5'00 - Personnes ne remonte sur la glace à 4'00 4vs5

A7	2'	3'30	B11	2'	3'30	
			B14	5'+20'	3'30	
			B19	2'	3'30	5vs3
A18	But	4'00				

La pénalité de B14 est chronométrée et un substitue de B14 prend place au banc de pénalité durant 5'00 – A 3'30 les équipe jouent à 5 contre 3, la pénalité de A7 est substitué avec B11 ou B19 au choix du capitaine – Avec le but de l'équipe A à 4'00 la pénalité de chronométrée de B11 ou B19 prend fin (choix du capitaine)

A6	5'+20'	3'00	B11	2'	3'30	
A9	2'	3'30				4vs5
			B15	But	4'00	

A9 et B11 sont substitués sur la glace – personne ne remonte sur la glace à 4'00 4vs5

A9	5'+20'	3'00	B11	2'+2'	3'30	
A6	2'	3'30				4vs4
			B15	But	4'30	

La pénalité de A9 est chronométrée – A6 est remplacé sur la glace – La première pénalité de B11 est chronométrée et un substitut de B11 prend place au banc durant 2'00 – à 4'30 aucun joueur ne remonte sur la glace 4vs4

A6	5'+20'	3'00	B11	5'+20'	3'30	
A9	2'	3'30				3vs4
			B15	But	4'00	

A9 remonte sur la glace à 4'00 4vs4

A6	2'	3'00	B11	2'	3'30	
A9	2'	3'30	B17	5'+20'	3'30	
A12	5'+20'	3'30				4vs5
			B15	But	4'30	

Seule la pénalité de A6 est chronométrée – Il retourne sur la glace à 4'30 5vs5

A7	5'+20'	3'00				4vs5
A11	5'+20'	3'10				3vs5
A12	2'	4'00				3vs5
			B24	But	4'30	

Aucun joueur ne rentre car la mineure de A12 est une pénalité différée au moment du but (pas affiché au tableau) 3vs5

A6	2'+5'+20'	4'00				4vs5
A9	2'	8'00				3vs4
			B15	But	9'15	

Un substitue de A6 prend place au banc pour 5'+2'- A9 retourne sur la glace à 9'15 pénalité mineure la plus ancienne affiché au tableau 4vs5

A6	2'+5'+20'	4'00				4vs5
A9	2'	9'10				3vs5
			B15	But	9'15	

Un substitue de A6 prend place au banc pour 5'+2' – le substitue de A6 retourne sur la glace à 9'15 pénalité la plus ancienne affiché au tableau 4vs5

Cas des pénalités différés :

Lorsque deux joueurs d'une même équipe sont pénalisés par une pénalité mineure ou majeure et qu'un troisième joueur doit subir une pénalité mineure ou majeure, cette dernière pénalité ne débutera qu'à la fin de l'une ou l'autre des deux premières pénalités (règle IIHF 513).

Le joueur dont la pénalité vient de se terminer ne pourra retourner sur la glace qu'après le premier arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité, sauf si la deuxième pénalité vient à échéance, auquel cas les joueurs retournent sur la glace dans l'ordre de leur fin de pénalité.

Exemples :

A6	2'	4'00	4vs5
A7	2'	4'30	3vs5
A8	2'	5'00	3vs5

La pénalité de A8 débutera à 6'00 et A6 ne pourra retourner sur la glace à l'arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité ou à 6'30. Dans ce cas A7 attendra un arrêt de jeu après 6'30 ou sortira à 7'00 (Sauf but encaissé).

A7	2'+2'	3'00	
A8	2'	3'00	
A9	2'	3'00	3vs5

3'00 A8 et A9 effectuent les mineures affichées au chronomètre - A 5'00 A7 commence à effectuer sa première mineure, les équipes jouent à 4 contre 5, A8 ou A9 retournent sur la glace. (Choix du capitaine) Le deuxième joueur retournera sur la glace à partir de 5'00 sur arrêt de jeu.

A6	5'+20'	4'00	4vs5
A7	2'	4'30	3vs5
A8	2'	5'00	3vs5

Un substitut pour A7, la pénalité de A8 débutera à 6'30 et A7 ne pourra retourner sur la glace qu'après un arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité ou à 7'00. Dans ce cas, A8 attendra un arrêt de jeu après 7'00 ou sortira à 9'00 (Sauf but encaissé).

A4	2'	12'00	
A5	2'	12'00	
A6	2'+2'	12'00	
A7	5'+20'	12'00	3vs5

Un substitut pour A7 qui et affichée la première il pourra retourner sur la glace à 17'00 (4vs5), L'ordre dans lequel les trois autres joueurs effectueront leurs pénalités est au choix du capitaine. Si l'ordre et A4, A5, A6, A4 débutera à 12'00 et ne pourra retourner sur la glace qu'a un arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité à partir de 14'00 (3vs5), A5 débutera à 14'00 et ne pourra retourner sur la glace qu'a un arrêt de jeu suivant la fin de sa pénalité à partir de 16'00 (3vs5), A6 débutera à 16'00 et ne pourra retourner sur la glace qu'à 20'00 sur l'arrêt de jeu de fin du tiers-temps. (Sauf but encaissé)

A6	2'	3'00	B7	2'+2'	3'00	5vs4
			B7	2'	3'30	5vs4
			(B7 pendant qu'il est au banc de pénalité)			

L'équipe B doit fournir un substitut pour effectuer une pénalité mineure de B7, 3'30 les équipes jouent à 5 contre 4 car la mineure de B7 est ajoutée au temps du substitut retour du substitut sur la glace à 7'00 (5vs5). (Sauf but encaissé) B7 effectuera la totalité du temps pour les trois pénalités et ne retournera jouer qu'au premier arrêt de jeu à partir de 9'00.

A6	5'+20'	3'00		4vs5
A8	2'	3'30	(Substitut de A6 pendant qu'il est au banc de pénalité)	4vs5
A8	10'	4'00	(substitut de A6 pendant qu'il est au banc de pénalité)	4vs5

A6 est expulsé (vestiaire) à 3'00 A8 est le substitut de A6 pour la pénalité majeure, 3'30 A8 reçoit une mineure pendant qu'il est sur le banc de pénalité, la mineure de A8 commencera à 8'00 après expiration de la majeure de A6, 4'00 les équipes jouent à 4 contre 5, l'équipe A doit mettre un autre substitut au banc des pénalités pour effectuer la mineure de A8 qui commencera à 8'00, le substitut de A8 retournera sur la glace à 10'00 (5vs5). La méconduite de A8 commencera à 10'00 retours sur la glace à partir de 20'00 sur l'arrêt de jeu de fin du tiers-temps.

Annonces Officielles (règle IIHF annexe 3)

Au début du match :

« Bonjour (bonsoir) mesdames, mesdemoiselles, messieurs ».

« Bienvenue à _____ (lieu de la rencontre), pour le championnat de hockey sur glace de _____ ».

« Vous allez assister au match opposant l'équipe de _____ (visiteuse) à l'équipe de _____ (locale).

Présentation des équipes :

Pour l'équipe de _____ (Visiteuse), en _____ (couleur des maillots)
N° ____ Prénom _____ Nom _____ Des joueurs
Le capitaine de l'équipe le N° _____ Prénom., nom
Le coach monsieur _____ Prénom _____nom

Pour l'équipe de _____ (locale), en _____ (couleur des maillots)
N° ____ Prénom _____ nom _____ Des joueurs
Le capitaine de l'équipe le N° _____ Prénom, nom
Le coach monsieur _____ Prénom _____ nom

Présentation des arbitres :

« Arbitre de la rencontre monsieur prénom, nom _____ ».

« Juge de ligne, monsieur prénom, nom _____monsieur prénom, nom _____ ».

A la fin du match :

« Le club de _____ (locale), vous remercie de votre visite et vous souhaite un bon retour ».

« Le prochain match dans cette patinoire aura lieu le _____ (date), où l'équipe de _____ (nom) accueillera l'équipe de _____ (visiteuse) ».

Annonces techniques :

« Hors-jeu »

« Dégagement interdit »

Changement de gardien pendant un arrêt de jeu :

« A 53'42'', changement de gardien de but pour l'équipe de _____ (nom). Le N° ____ (nom) _____ remplace le N°____ (nom) _____ ».

Changement de gardien de but pendant le jeu :

« Le match a été interrompu parce qu'un joueur a quitté prématurément le banc des joueurs lors d'un changement ».

Buts marqués :

« A 16’47’’, but pour les Etats-Unis, marqué par le N° 7 George Brown assisté du N° 12 Peter Popov et du N° 3 Chis Chan ».

Correction d’un but :

« Correction du but N° ____ pour l’équipe de _____ but marqué par le N° ___ (prénom, nom) assisté du N°____ (prénom, nom) et du N° _____ (prénom, nom).

But non valable :

« But non valable ».

« Le jeu a été arrêté avant que le palet traverse la ligne de but »
« Le palet a traversé la ligne de but après l’expiration du temps de jeu à la fin de la période »
« Un joueur attaquant se trouvait dans le territoire de but ».
« Le palet n’a pas traversé entièrement la ligne de but »
« Cage de but déplacée ».
« Le palet a été envoyé dans la cage de but avec le patin »
« Le palet a été envoyé avec la main dans la cage de but »
« Le palet a été dévié dans la cage de but par l’arbitre »
« Le palet a été envoyé (dévié, dirigé) dans la cage de but avec une crosse haute »

Temps mort :

Début du temps mort :

« A 58’52’’, temps mort demandé par l’équipe de _____ ».

Fin du temps mort :

« Fin du temps mort ».

Pénalités :

(Note : en cas de pénalités infligées aux deux équipes, la ou les pénalités de l’équipe visiteuse doivent être annoncées en premier).

« A 25’30’’, deux minutes de pénalité au N° ____ (nom) _____ de l’équipe de _____ pour cinglage ».

Pénalités simultanées :

« A 35’06’’, deux minutes de pénalité au N° ____ (nom) _____de l’équipe de _____ (visiteuse) pour dureté ».
« A 35’06’’, deux minutes de pénalité au N° ____ (nom) _____de l’équipe de _____ (locale) pour dureté ».

Cas particuliers :

Pénalités infligées au gardien de but :

« A 25’52’’, (deux), (cinq), (dix) minutes de pénalité au N° ____ (nom) _____ de l’équipe de _____ pour _____. La pénalité sera effectuée par le N° ___ (nom) _____ ».

Pénalités de banc mineures :

« A 10’53’’ deux minutes de pénalité de banc mineure à l’équipe de _____ pour retard de jeu. La pénalité sera effectuée par le N° ___ (nom) _____ ».

« A 12’23’’ deux minutes de pénalité de banc mineure à l’équipe de _____ pour surnombre. La pénalité sera effectuée par le N° ___ (nom) _____ ».

Pénalités mineure + méconduite :

« A 24’17 deux minutes de pénalité plus dix minutes de méconduite au N° ___ (nom) _____ de l’équipe de _____ pour charge dans le dos.

Pénalités majeure + méconduite de match :

« A 53’18’’ cinq minutes de pénalité majeure au N° ___ (nom) _____ de l’équipe de _____ pour _____ plus vingt minutes de pénalité de méconduite pour le match automatique. La pénalité de 5’sera effectuée par le N° ___ (nom) _____ ».

Pénalité de match :

« A 42’20’’, pénalité de match au N° ___ (nom) _____ de l’équipe de _____, l’infériorité de 5’ sera effectuée par le N° ___ (nom) _____ ».

Tir de pénalité :

« A 37’08’’, tir de pénalité pour l’équipe de _____. Le tir de pénalité sera effectuée par le N° ___ (nom) _____ »

Fin de pénalités :

Fin de pénalité remettant les équipes au complet :

« Les deux équipes jouent au complet ».

« L’équipe de _____ joue au complet ».

Fin de pénalité ne remettant pas la ou les équipes au complet :

« Les deux équipes jouent à égalité ».

« Fin de pénalité pour l’équipe de _____».

Fins de périodes, de match :

Première et deuxième période :

« Une minute avant la fin de la (première), (deuxième) période ».

Résultats à fin de chaque période :

« Score à la fin de la première (deuxième) période l'équipe de _____ (locale) ___ buts l'équipe de _____ (visiteuse) ___ buts ».

Tirs cadrées à la fin de chaque période:

« L'équipe de _____ (visiteuse) a effectué ___ tirs sur la cage, l'équipe de _____ (locale) a effectué ___ tirs pendant la première (deuxième, troisième) période ».

Troisième période :

« Deux minutes avant la fin de la troisième période ».

Fin du match :

« Score à la fin de la troisième période l'équipe de _____ (locale) ___ buts l'équipe de _____ (visiteuse) ___ buts ».

« Total des tirs cadrées pour l'équipe de _____ (visiteuse) ___ tirs sur la cage, pour l'équipe de _____ (locale) ___ tirs ».

Fin de 3ème période et en cas d'égalité :

« Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, après une pause de trois minutes, les deux équipes disputeront une prolongation de dix minutes. Le match sera terminé au premier but marqué ».
« Si aucun but n'est marqué au cours de cette prolongation, on procédera à l'épreuve des tirs au but ».

Fin de prolongation, en cas d'égalité :

« Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, les deux équipes étant toujours à égalité, nous allons procéder à l'épreuve des tirs au but.
Les deux équipes effectueront chacune alternativement une série de cinq tirs de pénalité par cinq joueurs différents.
Si à la fin de cette série de cinq tirs les équipes sont toujours à égalité, elles effectueront alternativement une ou plusieurs séries de deux tirs au but jusqu'à ce qu'un résultat décisif soit obtenu ».

N.B. : Tout joueur dont la pénalité ne serait pas terminée à l'issue de la prolongation ne pourra pas participer aux tirs au but. Il doit rester au banc des pénalités ou au vestiaire, de même pour les joueurs pénalisés durant l'épreuve de tirs au but. (Règlement IIHF des tirs au but)

ffhg

En cas de panne du chronomètre électronique

« Mesdames, messieurs le temps de jeu est chronométré manuellement »

Information sur le temps de jeu :

« ___ minutes _____ secondes de jeu de la ___ période »

« Il reste ___ secondes avant la fin de la périodes (du match) »

Information sur les temps des pénalités restants :

« Il reste ___ minutes ___ secondes de pénalité pour le N° ___ (nom) _____ de l'équipe de _____ (visiteuse) ».
« Il reste ___ minutes ___ secondes de pénalité pour le N° ___ (nom) _____ de l'équipe de _____ (locale) ».

Retour au chronomètre électronique :

« Mesdames, messieurs, le temps de jeu est corrects au chronomètre électronique »

Documents en annexe

- Bordereau de composition d'équipe (page 40)
- Modèle de brouillon pour le secrétaire de match et speaker (page 41)
- Fiche de gardien de banc de pénalité (page 42)
- Fiche de statistique + et – (page 43)
- Fiche de tirs sur le gardien de but (page 44)
- Fiche de mises en jeu (page 45)
- Fiche de tirs après prolongations (page 46)

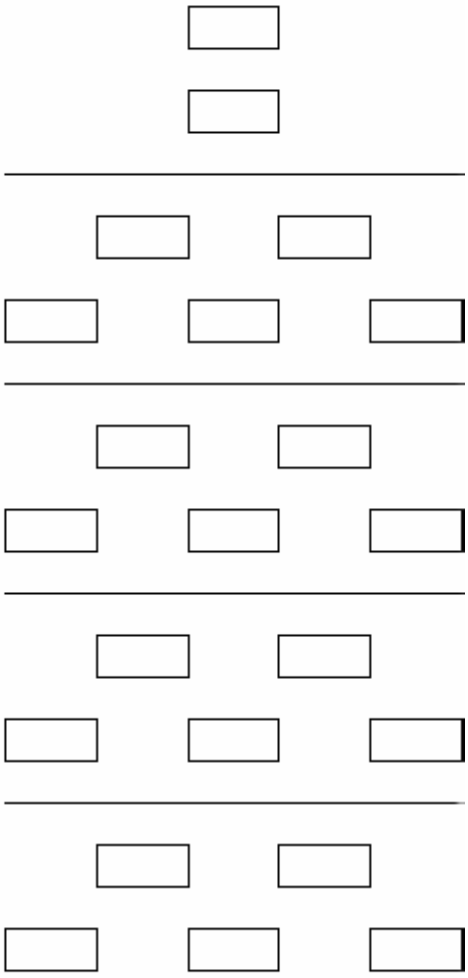
Bordereau de composition d'équipe

Date	Lieu	Heure	H	Compétition		Internat		Champ.		Coupe		Amical		L.Magnus		
			F	excel.	elite	D1	D2	D3	D4	esp	u13	u16	u14	u12	u10	aut

Equipe de :

Année	Nom et Prenom	N°	Pos.	C.A.

Lignes



Coach :

N°licence	Nom et Prenom

Signature du coach : (obligatoire)

Officiels d'équipe :

N°licence	Nom et Prenom	Fonction

Une équipe doit comprendre au début du match, au minimum 9 joueurs et 1 coach. Elle devra comprendre au début de la 2ème période au moins 11 joueurs dont 1 gardien, et 1 coach, faute de quoi elle sera déclarée forfait.
Une équipe comprend au maximum 22 joueurs dont 2 gardien de but.
Un joueur arrivant au cours du match peut prendre part au jeu à n'importe quel moment de la partie s'il a été porté sur le rapport de jeu avant le début du match.(réglement sportif 3.6.)

Mode d'emploi

Année	Mettre les deux dernier chiffres de l'année de naissance du joueur
N°	Numéro de maillot dans l'ordre croissant
Pos.	Position sur la glace : G = gardien, D = défenseur, A = avant
C.A.	C = capitaine, A = assistant capitaine
Lignes	Numéro du joueur dans la lignes qu'il évolue
Fonction	Facultative

A REMETTRE 60 MINUTES AVANT L'HEURE DU MATCH AU SECRÉTAIRE DE MATCH AVEC LES LICENCES

Les rencontres à suivre en direct sur internet : www.hockeyfrance.com

ffhg

FEUILLE DE BROUILLON

Match : Date :

EQUIPE A				EQUIPE B			
NOM				NOM			
But	**Temps**	**N°joueur**	**Pénalité**	**But**	**Temps**	**N°joueur**	**Pénalité**
		TOTAL				**TOTAL**	

Fiche de responsable de banc de pénalité

Match : Date :

Nom : Equipe de : Heure :

Match N°

N° du joueur	Durée	Temps chrono	Temps réel	Substitution	Fin de pénalité

Fiche de statistique +/-

Match : Date :

NOM : Equipe de : Heure :

N° période : Match N° :

Participation positives / participation négatives

Temps	(+ ou -)	J1	J2	J3	J4	J5	J6		Temps	(+ ou -)	J1	J2	J3	J4	J5	J6

UTILISER 1 FEUILLE PAR TIERS-TEMPS, à remettre au secrétaire de match dés la fin de la période, la case J1 est réservée au gardien de but.

ffhg

Tirs sur le gardien de but

Match : /	**Joueurs de l'équipe de :**	Date :		
Nom du statisticien :	**Tirs sur le gardien de l'équipe de :**	Heure :		
Seul les tirs cadrés sont prie en compte (tirs qui serait rentré dans la cage sans l'intervention du gardien, le tir sur le poteau ne compte pas sauf s'il rentre dans la cage il devient un but, le tir de pénalité cadré compte)		Match N° :		

N°des joueurs adversaire du gardien titulaire	Début de jeu à		du gardien titulaire N°		adversaire des joueurs				N° des joueurs adversaire du gardien remplaçant	Début de jeu à		du gardien remplaçant N°		adversaire des joueurs				Total des tirs (arrêts + buts) de chaque joueur
	Tiers N°1		Tiers N°2		Tiers N°3		Prolongation			Tiers N°1		Tiers N°2		Tiers N°3		Prolongation			
	Arrêts	Buts	Arrêts	Buts	Arrêts	Buts	Arrêts	Buts		Arrêts	Buts	Arrêts	Buts	Arrêts	Buts	Arrêts	Buts		
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
N°									N°										
Total des arrêts									*Total arr. gard. Titulaire :									*Total arr. gard. Remplaçant :	
Total des buts																			

Mettre le total des trois périodes plus prolongation des tirs et buts (addition des tirs + buts) de chaque joueur sur le rapport de jeu dans la case : **T**

*Mettre le total des trois périodes plus prolongation des arrêt de chaque gardien sur le rapport de jeu dans la case : **total arrêt gard.**

Mises en jeu

Match : / Date :

Nom du statisticien : Heure : Match N° :

Equipe A : _____

Tiers 1 :	Total tiers 1 :
Tiers 2 :	Total tiers 2 :
Tiers 3 :	Total tiers 3 :
Prolongation :	Total prolongation :
Total des 3 tiers + prolongation :	

Equipe B : _____

Tiers 1 :	Total tiers 1 :
Tiers 2 :	Total tiers 2
Tiers 3 :	Total tiers 3 :
Prolongation :	Total prolongation :
Total des 3 tiers + prolongation :	

Enregistrer pour les deux équipes laquelle gagne le palet de chaque mise en jeu durant tous le match. Tous les engagements doivent être comptée même le début de chaque période.

Tirs après prolongations

Equipe A : _____

Ordre	N°	Nom
1		
2		
3		
4		
5		

Découper

Tirs après prolongations

Equipe B : _____

Ordre	N°	Nom
1		
2		
3		
4		
5		